



UNIVERSIDAD DE CUENCA  
Fundada en 1867

**UNIVERSIDAD DE CUENCA**  
**FACULTAD DE ARTES**  
**MAESTRIA EN ARTES SEGUNDA EDICIÓN**



1

**Tema: El Arte Digital y su Incursión en la creación de ausencias y presencias estéticas en construcciones imaginarias.**

**Autor: Diseñador Bógar Adolfo Chancay Bermello**

**Director: Máster en Artes Daniel López**

**Magister en Artes con mención en Pintura, Dibujo y Escultura**

**Fecha: 04 de Noviembre 2013**



## **RESUMEN**

El arte debido a su propia naturaleza infinita se escapa de las galerías y se expande sobre las ciudades, abarca la mirada de los transeúntes en las calles y deleita la imaginación de todos en las salas de cine, en los libros, en los ordenadores, etc. Bajo esta mirada aparecen formas de expresión artística que vinculan lo imaginario con la creación de la realidad, y que encuentran un lugar favorable para canalizarse y expandirse en el mundo de las redes sociales y la interactividad de los espacios virtuales. El presente trabajo tiene por objeto utilizar el poder visual presente en la creación de lo imaginario en la ciudad de Quito, a partir de las nuevas propuestas del arte digital, como lo es el Speed Painting y la ilustración digital, para crear un discurso que envuelva la estética de la ciudad dentro de un espacio de crítica hacia la misma, creando así su propia realidad.



## **ABSTRACT**

Due its own infinite nature, Art escapes from galleries and expands throughout the cities, spanning the look of the pedestrians on the streets and delighting the imagination of in movie theater, in book, in computer, etc. Under this view appear ways of artistic expression that bind the imaginary with construction of reality, finding a favorable place to channel themselves into the world of social networks and the interactivity of virtual spaces. The goal of this given document is to use visual power in the creation of the imaginary in the city of Quito, like the new digital art proposals, such as the Speed Painting and digital illustration, to create a speech that involves the aesthetic of the city inside of a self-critical place, in this way creating its own reality.



## **Tabla de contenido**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>6</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>ANTECEDENTES</b>	<b>11</b>
<b>IUSTIFICACIÓN</b>	<b>12</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>13</b>
<b>MARCOS EPISTEMOLÓGICOS</b>	<b>14</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>14</b>
ARTE DIGITAL	14
ESTÉTICA DIGITAL	14
ILUSTRACIÓN DIGITAL	15
SPEED PAINTING	15
MUNDOS IMAGINARIOS	16
IMAGINARIOS URBANOS	16
CULTURA VISUAL	17
<b>MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>17</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>20</b>
<b>MARCO REFERENCIAL</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO I.- LO DIGITAL COMO ARTE</b>	<b>23</b>
<b>I.1.- LEGITIMANDO EL PENSAMIENTO DIGITAL EN EL ARTE</b>	<b>24</b>
I.1.1.- LA OBRA DE ARTE DIGITAL, SU REPRODUCIBILIDAD Y SU AURA	25
I.1.2.- EL PODER DE LA IMAGEN Y LA ESTÉTICA DIGITAL	28
I.1.3.- LA SENSIBILIDAD DIGITAL. INCURSIÓN DE LO FANTÁSTICO EN EL ARTE DIGITAL	31
<b>I.2.- LAS NUEVAS FORMAS DE HACER ARTE</b>	<b>32</b>
I.2.1.- LA ILUSTRACIÓN COMO ARTE DIGITAL	34
I.2.2 HERRAMIENTAS EN EL PROCESO DE CREACIÓN DIGITAL	36
I.2.3 LAS NUEVAS TÉCNICAS DE ARTE DIGITAL. EL SPEED PAINTING	37
<b>CAPÍTULO II: MUNDOS IMAGINARIOS.</b>	<b>42</b>
<b>II.1.- LO IMAGINARIO Y LA REALIDAD.</b>	<b>43</b>
II.1.1.- IMAGINARIOS URBANOS.	44
II.1.2.- EL PODER DE LA IMAGEN EN EL CONSTRUCTO SOCIAL.	45
II.1.3.- LO IMAGINARIO TECNOLÓGICO	45
<b>II.2.- LA CIUDAD IMAGINARIA.</b>	<b>46</b>
II.2.1.- LOS AFECTOS OCULTOS EN LOS ESPACIOS.	47
II.2.2.- LA PRESENCIA DE LOS IMAGINARIOS EN LA AUSENCIA.	48
II.2.3.- QUITO Y SUS IMAGINARIOS.	51



<b>CAPÍTULO III: LA CONSTRUCCIÓN DE LO IMAGINARIO.</b>	<b>54</b>
<b>III.1.- LO VISUAL DE LA IMAGEN.</b>	<b>54</b>
III.1.1.- LA REALIDAD DEFORMADA.	56
<b>III.2.- LA TRANSFORMACIÓN DE LA SOCIEDAD MEDIANTE EL ARTE DIGITAL.</b>	<b>58</b>
III.2.1.- LO SIMBÓLICO EN LA IMAGINACIÓN	59
III.2.2.- LO DIGITAL EN SOCIEDADES HYPERCOMPLEJAS	61
<b>III.3.- LA EMOCIÓN DE CREAR ARTE DIGITAL</b>	<b>62</b>
III.3.1.- PREFIGURACIÓN DE LA OBRA DE ARTE DIGITAL	63
III.3.2.- CONFIGURACIÓN DE LA OBRA DE ARTE DIGITAL	69
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>74</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>75</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>79</b>



Yo, Bógar Chancay Bermello, autor de la tesis “El Arte Digital y su Incursión en la creación de ausencias y presencias estéticas en construcciones imaginarias”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 04 de Noviembre 2013

---

Dis. Bógar Chancay.  
1309624797



Yo, Bógar Chancay Bermello, autor de la tesis “El Arte Digital y su Incursión en la creación de ausencias y presencias estéticas en construcciones imaginarias”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Magister en Artes con mención en Pintura, Dibujo y Escultura.

. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 04 de Noviembre 2013

Dis. Bógar Chancay.  
1309624797



## **DEDICATORIA**

A mis padres, Bógar Chancay Arteaga y Azucena Bermello Macías, sin su apoyo y amor incondicional nada de lo que he logrado hubiera sido posible.

## **AGRADECIMIENTOS**

Siempre he creído que esta parte del documento es un poco injusta. No se puede compensar en unas cuantas líneas de texto a tantas personas que positiva o negativamente influenciaron en la realización de este proyecto. A parte de mis padres, a quienes dedico esta obra, y quienes tienen toda mi gratitud y admiración, me es imposible dejar de reconocer a quienes estuvieron conmigo a lo largo de todo este viaje. Empiezo con mi hermano, Juan Gabriel Chancay, quien es también mi mejor amigo, por las charlas profundas y las cervezas tomadas en el momento justo. A mi grupo de amigos en San Blas, quienes siempre me recuerdan que el vivir no es estar sólo frente a un computador. Por supuesto a mi primer director de tesis, el Master en Artes Ulises Unda, que aunque no tuvimos la oportunidad de llegar hasta el final juntos, estoy seguro que sin su guía me hubiera sido imposible sustentar las bases de mi obra de una manera tan sólida, y a mi nuevo director de tesis, el Master en Artes Daniel López, quien a último momento aceptó ser parte de este proyecto y cuyas apreciaciones considero definitivamente invaluable. A Eliana Bohórquez, directora de la maestría en artes en su segunda edición, pero también una amiga dispuesta a ponerse en los zapatos de cada uno de sus dirigidos. A mis compañeros de clases de maestría, que en cada módulo fuimos fomentando no sólo lazos de criterio, si no también de amistad. En fin, a todos y todas quienes lo hicieron posible.

Mi inmensa gratitud.





## INTRODUCCIÓN

El arte debido a su propia naturaleza infinita se escapa de las galerías y se expande sobre las ciudades, abarca la mirada de los transeúntes en las calles y deleita la imaginación de todos en las salas de cine, en los libros, en los computadores, en fin. Definir es limitar, por lo que el arte bajo esta mirada es indefinible. Sin embargo, existen preceptos que nos pueden ayudar a separar y entender las nuevas formas tecnológicas presentes en el arte contemporáneo. Una de ellas cae en el campo de la ilustración, más específicamente hablando en la ilustración digital. Si bien la intención de este documento no es entablar una discusión que ayude a dilucidar con claridad que se considera arte o no, es prudente hacer una reflexión que acoja los nuevos medios digitales como parte del quehacer artístico del ser humano. ¿Es la ilustración digital arte? ¿Qué es arte?. Para poder salvar la brecha gigantesca en la que aparecen los detractores de los recientes movimientos artísticos-tecnológicos sobre la reproductibilidad, la comercialización, la narratividad, la independencia de la obra y su creador, el aura, el formato, etc. se propone entender al arte de hoy desde el punto de vista de la imagen y su vinculación con el aspecto emocional del observador. Si bien es cierto, la ilustración como tal es una rama del arte que utiliza los mismos fundamentos de creación que el arte tradicional, esta misma creación está atada a agentes externos que la hacen masivamente reproducible y comercializable. Adorno ya lo decía: “la duplicidad del arte, su autonomía y el ser un fait social se manifiestan una y otra vez en las estrechas dependencias y conflictos de ambos rasgos. La economía social irrumpe una y otra vez en la producción del artista.” (Adorno, 2004, p. 300)

“Los artistas siempre han creado para mecenas: para príncipes y cardenales en una época, para hombres de negocios en otra. La nuestra es, cada vez más, la era del comisario.” (Danto, 2005, p. 175). ¿Cuál es el comisario que legitima las formas de arte que caen por fuera de las categorías establecidas en las bienales de arte? ¿Quién es el comisario de un proyecto ilustrado? ¿Qué diferencia habría entre el visitante que llega a una exposición a comprar una obra, el coleccionista cuyo fin es aumentar su galería personal y el cliente de un libro ilustrado? Si bien la obra de arte se hace sin ataduras previas, ¿sería arte si a un ilustrador le dieran la libertad de crear una portada sin ataduras o restricciones de creación o contenido? Y caso contrario, si a un artista le pidieran que cree murales con una temática específica, ¿dejaría de ser arte su obra? Y si la imagen de uno de estos murales es utilizada para la portada de una revista mediática, ¿esto convertiría a su obra en ilustración? Y si sucediera el caso contrario, si un ilustrador creara una pieza de ilustración en un formato grande, de su autoría, sin ningún pedido previo, para ser expuesta en una galería, ¿esto convertiría su obra en arte? ¿Es el arte de galería sólo una ramificación del arte actual? Y si lo es, ¿la ilustración no sería otra ramificación? Se cree que el factor narrativo es lo que subordina a la ilustración frente al arte, e incluso su proyección funcional. Retomando las palabras de Deleuze referentes al arte abstracto y al arte conceptual: “El arte abstracto y después el arte conceptual plantean directamente la cuestión que obsesiona a toda la pintura: su relación con el concepto, su relación con la función.” (Deleuze, 1993, p. 185). Relaciones que juegan un rol principal en las obras ilustradas, pero que también han sido sujeto de estudio dentro de las artes



aplicadas, por lo que su aporte descalificador no podría tomarse de una manera totalitaria. La intención sería entonces aislar la imagen como referente de estudio. Y esto es porque la imagen en sí es lo suficientemente clara para denotar fuerza, para connotar sensación, para ser pasado, presente y futuro. No es una imagen cualquiera, es una imagen refinada al ojo del espectador, con conceptos, valoraciones, proporciones, tiene un legado y una función, es una imagen con composición. “Composición, esa es la única definición del arte. La composición es estética, y lo que no está compuesto no es una obra de arte. No hay que confundir sin embargo la composición técnica, el trabajo del material que implica a menudo una intervención de la ciencia (matemáticas, física, química, anatomía) con la composición estética que es el trabajo de la sensación. Únicamente este último merece plenamente el nombre de composición, y una obra de arte jamás se hace mediante la técnica o para la técnica.” (Deleuze, 1993, p. 194)

“En mi opinión, la excelencia artística está relacionada con lo que se supone que debe hacer el arte, con el efecto que aspira a producir.” (Danto, 2005, p. 160). La idea de basar la búsqueda del componente artístico en la imagen se debe a que después de salir de las manos del artista, sea cual fuera su forma de representación (bidimensional o tridimensional), su intencionalidad o su nivel estético o conceptual, es la única que puede hablar por sí misma y crear en el observador, a partir de su composición, emociones no presentes antes de admirarla. Incluso la negación o la afirmación, el gusto o el disgusto, el entendimiento o la pregunta sobre dicha imagen son suficientes para asumir que el arte se mueve en el campo de la sensación. “No son las sinestesias en plena carne, sino los bloques de sensaciones en el territorio, los colores, posturas y sonidos los que esbozan una obra de arte total.” (Deleuze, 1993, p. 186). Bajo esta mirada, museos de arte como el Minneapolis Art Institute están empezando a tener dentro de su sección de pintura espacios para la ilustración (Fergus, 2007), reconociendo el valor de ésta a nivel histórico y artístico, y por ende sensorial, presente incluso en el desarrollo de la vida de muchos de los artistas contemporáneos, y más recientemente creando también espacios para la exposición del arte digital, donde la imagen lo es todo, el cómo fue creada es secundario.

El corte epistemológico del presente proyecto se deriva de la intersección entre conceptos de carácter imaginario, social, tecnológico y visual con el fin de imaginar la ciudad en la que vive y se proyecta el individuo, una tarea que involucra al arte actual, y específicamente al arte digital como representante de la creación imaginaria del hombre. Debido a la mediatización de la imagen y a la socialización de la misma las ciudades se construyen por fuera de sus límites físicos y por dentro de los límites imaginarios subjetivos de cada ciudadano. El artista digital tiene por primera vez a su alcance un conjunto de herramientas asociativas para proyectar mediante su pensamiento estético e imaginario la visión de su entorno en tiempo real con fines a transformarlo, y la sociedad de hoy presenta una predisposición de aprehensión hacia este escape visual de la realidad propuesto. Bajo este panorama se estudia al Speed Painting como legitimizador de la ilustración digital en el mundo de las artes plásticas, y su capacidad de vincular transversalmente el boceto, la pintura digital, el video, y el proceso mediatizador en las redes sociales para formular una propuesta que



vincule la visión del autor con respecto a la idiosincrasia egoísta de los habitantes de los espacios comunes en la ciudad de Quito.

## **ANTECEDENTES**

El espacio de creación de obras digitales en el mundo ha tenido una expansión exponencial desde su incursión en medios de comunicación en internet, específicamente en youtube, y gracias a lo que se ha considerado un nuevo fenómeno que ha tomado el nombre de género de video, el “Speed Painting”. Su posible autor intelectual, el joven artista digital argentino Nico Di Mattia, creó un canal en youtube que ha tenido más de 50 millones de visitas y cuya búsqueda en canales de video muestra más de dos millones de resultados.<sup>1</sup> Lo interesante de este nuevo género, es la capacidad de impresionar al espectador lo que permite cerrar la brecha existente entre la idea de que un ordenador crea la totalidad de la obra digital, y la realidad en la que el computador es sólo una herramienta de al servicio de la creatividad del hombre. Por otra parte se dio en Octubre del año anterior en la capital ecuatoriana el primer Campus Party versión Quito, en el que dentro de sus contenidos estelares se destacaba la Cultura Digital junto con las artes visuales donde “las telecomunicaciones; los formatos digitales para la expresión artística y las redes que permiten la interacción humana están en permanente transformación y se vuelven cada vez más accesibles a las mentes creativas e inspiradas”.<sup>2</sup> Siendo el Speed Painting la tendencia actual de la expresión artística en redes de internet, su aporte como gestor de interacción y creatividad dentro de los espacios digitales lo convertiría también en gestor cultural y estético según la ponencia del magíster en ciencias de la comunicación Umberto Roncoroni, la cual defiende de la siguiente manera: “Ningún medio está modificando la forma de crear y comunicar como las tecnologías de la información. Sin embargo, la naturaleza de estos cambios se explora solo superficialmente: es que la comprensión de lo digital, ofuscada por la fantasmagoría de sus efectos especiales, requiere el dominio coordinado de lo científico, de lo tecnológico y de la estética, una estética que, además, tendrá que ser radicalmente diferente a la del pasado. Pero lo importante es que la distancia entre aquellos que crean y aquellos que consumen tecnologías tan complejas como las digitales, se reflejará dramáticamente en la sociedad en términos de creatividad e identidad cultural.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Se parafrasea cita web

| <http://www.ort.edu.uy/index.php?cookiesetted=true&id=AAALAC&h=&noticias=1&idnoticia=4939&m=5&a=2011&pub=0&publishers=1> | Taller de Digital Speed Painting en la Facultad de Comunicación y Diseño | 29 de Enero de 2012 | Universidad ORT Uruguay | Noticias de Mayo 2011

<sup>2</sup> <http://www.campus-party.com.ec/2011/cultura-digital.html>

<sup>3</sup> Roncoroni, Umberto | Arte y Estética Digital. Estudios y críticas desde Latinoamérica | 2009 | Lima | Universidad de San Martín de Porres



## JUSTIFICACIÓN

*“Cada nuevo material o soporte ha generado una nueva innovación artística, y la pintura al óleo ha sido siempre distinta de la realizada al temple, la que utiliza la tela distinta de la hecha sobre papel, y ésta distinta del modelado en yeso. No es, pues, absurdo esperar de la pantalla del ordenador un estilo y un género propios.”* (Debray, 1994)

El actual universo visual que nutre nuestro entorno, y en el cual estamos inmersos, se desarrolla a la par de lo que los medios tecnológicos nos puedan ofrecer. Esta revolución tecno-visual está cambiando todos los parámetros conocidos de las actividades humanas, volviéndolas productoras de nuevas estructuras, esquemas y elementos de comunicación propios. Operaciones tan cotidianas como comprar, vender, expresar, socializar, etc. están siendo modificadas bajo estos códigos, en los que se producen tipologías lingüísticas y visuales en los cuales una imagen, parafraseando a Régis Debray, no llega a ser ni verdadera ni falsa, si no interpretable. Inconscientes visuales con los cuales tenemos contacto a diario sin poder percibirlo, y en los cuales un emoticón puede ser usado para dar validez a una gran cantidad de significaciones, cuya finalidad es incitar un determinado estado emocional entre los interlocutores. El arte, como muestra primigenia de la expresión humana, no ha escapado de esta revolución tecno-visual. Términos como profundidad de campo, dos dimensiones, tres dimensiones, proporción, lienzo, balance de color, paleta, pincel, esponja, saturación, entre muchos otros, se ven entremezclados bajo el nacimiento de inesperadas tendencias artísticas propositoras de un nuevo régimen de sensaciones visuales disolviendo las barreras entre lo digital y lo tradicional, legitimando su discurso en cada confrontación entre el pensamiento aureático de Benjamin y las propositivas estéticas digitales. Estéticas que no sólo reeplantan el concepto de lo visual en nuestras culturas, si no que además apuntan hacia una inversión de los roles de representación de las imágenes: “Con la concepción asistida por ordenador, la imagen reproducida ya no es copia secundaria de un objeto anterior, sino lo contrario. Al eludir la oposición del ser y el parecer, de lo parecido y lo real, la imagen infográfica ya no tiene por que seguir imitando una realidad exterior, pues es el producto real el que deberá imitarla a ella para existir.” (Debray, 1994). Liberadas de todo referente, las nuevas técnicas digitales proponen marcar un camino visual a partir de sus propias reglas, un camino donde según Álvaro Cuadra, las culturas hiper-industrializadas terminan entrañando la hiper-reproductibilidad como práctica del nuevo paradigma del arte actual. “La importancia que adquiere hoy la hiperreproducibilidad como condición de posibilidad de una hiperindustrialización cultural, toma la forma de una lucha a nivel mundial por el control del mercado simbólico y con ello de las conciencias: “En esta nueva sociedad de la comunicación, el tiempo íntegro de los individuos pasa a ser objeto de comercialización... Las masas inertes, indiferentes y socialmente indefinidas del postmodernismo, emigran hacia los nuevos territorios de una sociedad que le ofrece junto con la comunicación y la información una experiencia vital, una nueva mística de pertenencia identitaria que ni las culturas locales, ni el nacionalismo ni la religión son ya capaces de ofrecer a las nuevas generaciones.” (Cuadra, 2007).



Lo digital y la comunicación, ambos empujados por el desarrollo tecnológico vigente y las ansias de búsqueda de esta experiencia vital en concordancia con el desarrollo de una identidad digital, desdibujan los límites físicos de los lugares prefigurados de apreciación de obras artísticas y la manera misma de imaginar nuestras sociedades. Imaginación y sociedad, dos percepciones que van de la mano de hechos tecnológicos tal cual lo describe Armando Silva: “Así como la escritura da lugar a la novela y a la literatura urbana o la fotografía a la relación entre la persona y su identidad o el cine a sus conexiones semánticas con el sueño, son todos hechos tecnológicos que permiten materializar en ciertos momentos y por estos canales la irrupción de una producción imaginaria. Así lo urbano corresponde a estas producciones imaginarias mediadas por las técnicas que convierten a la ciudad en depositaria de las fantasías ciudadanas” (Silva, 2006). Y si sumamos a la ilustración digital a la lista de técnicas que permiten representarnos colectivamente, no es imposible pensar que se puede moldear la manera en la que miramos y sentimos nuestro conglomerado social, todo instaurado dentro de un idioma tecnificado propio y de un proceso imaginario que se vale de este idioma para codificar un nuevo mundo: “En cuanto respuesta vital, los fenómenos del arte constituyen una proyección, real o imaginaria, del mundo, que es a la vez una representación estética de la realidad. Por eso la “ficción” es inseparable de toda auténtica aprehensión estética del mundo y de la realidad, entendida a la vez como imaginación y como interpretación.” (Visbal, 2007). Bajo estos preceptos, el aporte como artista en la realización de una obra digital que nos acerque a la visualización de mundos imaginarios presentes en las ciudades, a la ciudad de Quito para este proyecto en particular, nos permite observarnos desde una mirada distinta, imaginaria, fantasiosa, pero a la vez discursiva y emotiva. Una obra que, por medio del Speed Painting, dialoga con la idea de desmitificar el pensamiento en torno a la creación de la obra digital y vislumbra el auge de un aura distinto, pero latente en la misma, donde la imagen toma el papel protagónico de no sólo comunicar, si no también sensibilizar al espectador, un espectador nacido en una nueva sociedad visual, policultural, mediática y tecnológica.

## **OBJETIVOS**

Construir una imagen digital basada en un pensamiento estético de lo visual que permita relacionar los mundos y seres imaginarios de la ciudad San Francisco de Quito con el carácter subjetivo de la mirada del autor, utilizando el Speed Painting como lenguaje de la producción artística.

-Contribuir a la valorización de los actuales géneros digitales mediante la develación del proceso de construcción de una pieza de arte digital.

-Plantear un diálogo reflexivo entre la pintura tradicional y la ilustración digital con el fin de legitimar un pensamiento y una metodología que permitan comparar, criticar y estudiar la obra de arte digital.





-Establecer concordancias estéticas presentes en la obra de arte digital que permitan, a partir de la fascinación de lo visual, mantener la atención del espectador durante el proceso de creación-proyección.

-Incitar la generación de las preguntas mínimas necesarias en la obra de arte digital por parte del espectador para catapultar nuevas preguntas con respecto a los procesos conceptuales detrás de la pieza exhibida.

-Representar en la obra digital los aspectos subjetivos presentes en la mirada del autor, los mismos que están ocultos en los habitantes de los espacios urbanos de la ciudad de Quito.

## **MARCOS EPISTEMOLÓGICOS**

### **MARCO TEÓRICO**

#### Arte Digital

El arte digital es el término que se utiliza para englobar a las obras de arte bidimensionales o tridimensionales creadas por medio de instrumentos tecnológicos, como lo son los computadores, tabletas gráficas y software especializado. En este sentido, la tecnología como herramienta posibilita la creación digital de imágenes virtuales invisibles en tanto no sean proyectadas o impresas en un sustrato, habiendo sólo diferenciación de los diferentes tipos de arte digital en el soporte utilizado para la creación y reproducción de la obra. El hecho de entender a la tecnología como una herramienta y no un sustituto creativo en la producción del arte digital, ha derivado en conflictos de pensamiento a favor y en contra de su legitimización dentro del mundo artístico, en el cual se considera que el verdadero valor del arte digital reside en su funcionalidad comunicacional y expresiva. Actualmente, la irrupción de nuevas técnicas digitales ha permitido un acercamiento más palpable entre el arte y la tecnología, en el que no sólo los usos, si no también los abusos de estas nuevas herramientas y técnicas abren un surco con posibilidades materiales y conceptuales antes no conocidas.

14

#### Estética Digital

El pensamiento estético abarca desde el sentido coloquial de la palabra para significar belleza, hasta el sentido filosófico en el arte, que estudia la provocación de manifestaciones emocionales o sensoriales en el cuerpo de un objeto artístico, sea este palpable o no. En la rama de las creaciones humanas, lo digital en el pensamiento estético, valora y significa el conjunto de propuestas producidas por el arte digital, convirtiéndose en una nueva manera de experimentar las sensaciones del mundo a partir de los procesos tecnológicos involucrados en esta producción. Los fundamentos de la estética digital asientan sus estudios en la interactividad (demanda la participación del espectador de la obra en la creación de la pieza digital), dinamismo (genera una amplia gama de posibilidades de realización a partir de la improvisación),



discontinuidad (no predeterminan ningún recorrido visual), lo etéreo (falta de sustento material o físico), lo efímero (producción a partir de software digital) y lo mediático (el fomento de las comunidades virtuales en internet); y han permitido el desarrollo de diferentes formas de arte digital como el netart, videoarte, las instalaciones interactivas, la ilustración digital, la escultura digital, el Speed Painting, etc.

## Ilustración Digital

La ilustración es el desarrollo de ideas y conceptos transmitidos por medio de una imagen para su difusión editorial, que fundamenta su producción en los medios técnicos de creación y en la capacidad interpretativa del contenido por parte del autor. La ilustración digital es una bifurcación de la ilustración tradicional, la cual a partir de la aplicación de conceptos básicos de técnicas tradicionales en plataformas tecnológicas, se especializa en la construcción de mundos imaginarios representados en piezas visuales utilizadas mayoritariamente por diseñadores, artistas, e ilustradores digitales en la industria del cine, televisión, y muy recientemente en los videojuegos. Entre sus características principales está la posibilidad de introducir imágenes análogas en la construcción de la pieza digital, lo cual lleva a una hibridación del proceso de creación definida por los medios utilizados, los mismos que pueden ser pictóricos (combinación con lápiz, carboncillo, acuarela, acrílicos, etc. antes o después de la prefiguración de la obra), fotográficos (composición a partir de elementos fotográficos digitalizados) o no convencionales (utilización de materiales texturados como cabello, sangres, hilo, metal, etc.).

15

## Speed Painting

El Speed Painting como tal es un movimiento artístico por parte de un grupo de pintores que se dedicaban a realizar cuadros en medios tradicionales teniendo un límite de tiempo para su ejecución. Sin embargo, en la época digital se ha revalorizado este concepto y ha surgido como una técnica revolucionaria que entrelaza la ilustración digital con el video arte. Posiblemente el pionero del Speed Painting dentro del mundo digital es Nico Di Mattia, un artista digital argentino quien define al Speed Painting primordialmente como una forma de arte digital en el cual mientras la imagen es construida usando un editor gráfico (los más usados hoy en día son Adobe Photoshop<sup>4</sup> o Corel Painter<sup>5</sup> en cualquiera de sus versiones), un software de captura de pantalla en tiempo real va grabando automáticamente cada acción visible para compilarla después en un video en tiempo real. Esta grabación que empieza con un fondo blanco y termina con la obra digital terminada, pasa después por un proceso de edición,

<sup>4</sup> Popularmente conocido sólo por su segundo nombre, *Photoshop*, es el nombre, o marca comercial oficial, que recibe uno de los programas más famosos de la casa Adobe junto con sus hermanos Adobe Illustrator y Adobe Flash, y que se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado a la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits. (Wikipedia, 2013)

<sup>5</sup> Corel Painter es uno de los mejores software de arte digital profesional en el mercado. Reconocido internacionalmente por sus sistema real de colorear, que permite a los usuarios controlar comportamiento del pincel, la presión e intensidad del color más realista que cualquier otra cosa cuando se combina con la tableta gráfica Wacom. (Wikipedia, 2013)



donde la velocidad del video es acelerada y una banda sonora es añadida dependiendo de el carácter conceptual de la imagen. El Speed Painting final, que pudo haber tomado al artista desde 15 hasta 600 minutos en su creación en tiempo real, tendrá una duración final que usualmente dura un poco más de tres minutos y medio. (Di Mattia, 2012). Las plataformas para elaborar la ilustración digital son tabletas gráficas (en general las marcas Wacom y Cintiq son las más utilizadas en el mundo profesional) con ordenadores de diversos sistemas operativos (OSX para Mac y Windows para PC son los más frecuentes). Los programas de captura de pantalla en tiempo real varían según el sistema operativo a usarse (Screnium y ScreenFlow son dos ejemplos para el sistema operativo Mac OSX y Camtasia un ejemplo para el sistema operativo PC Windows) al igual que el software de edición de video (Adobe Premier y Final Cut son los más habituales). Para que el Speed Painting exista, tiene que ser mediáticamente visible, por lo que el proceso termina con la exposición del video en un sitio web de la internet (YouTube y Vimeo son los más asiduos por los artistas digitales). El resultado es un corto animado sonoro con no más de 30 MB de peso, que bien puede considerarse una especie de pequeño séptimo arte performativo, en el cual se muestra el proceso de creación de una obra digital desde el cero absoluto, su paso por el bosquejo, la utilización de los diferentes pinceles digitales, las correcciones de proporción de los elementos en la composición, la ubicación de detalles, luces y sombras, la corrección de curvas de color, etc., toda una escrinificación en el tiempo hasta el término total de la obra digital, contando así una historia a partir de la nada absoluta. En palabras de Di Mattia, “el Speed Painting es un detrás de cámaras de una ilustración” (Di Mattia, 2012).

## Mundos Imaginarios

Lo imaginario es la dimensión no lingüística del la psique que se fundamenta en el pensar con imágenes no sólo visuales, si no también imágenes en sentido semiológico, como una imagen sonora. Los mundos que se crean en el plano imaginario son representaciones subjetivas a partir de realidades externas que producen todos los seres humanos con el fin de construir sus propias estructuras de comportamiento y significación. Dichos mundos son elaborados y transformados a diario en realidades urbanas, poblados de habitantes irreales en los cuales cada uno aprende a imaginar el espacio que habita. Dentro de los mundos imaginarios se explora la existencia de seres que surgen de la invención creativa del hombre y que son producto de los sueños, deseos y miedos sociales compartidos. Debido a la facilidad de manipulación y construcción de imágenes por medio de las herramientas digitales, se considera al arte digital como el espacio de creación de mundos imaginarios por excelencia.

## Imaginarios Urbanos

Los imaginarios urbanos son el conjunto de mundos imaginarios creados por los habitantes de una ciudad que se superponen a la estructura física de la urbe produciendo cambios significativos en la cultura y en los aspectos sociales de la misma, influyendo directamente en la forma de actuar de los individuos de una comunidad. En este sentido, los imaginarios no son sólo representaciones





abstractas o de naturaleza mental, si no que se incorporan a objetos y lugares de la ciudad de los cuales se deducen emociones como el miedo, la ira, la desesperación, la alegría, la esperanza, etc. Estos imaginarios no residen en un espacio geográfico determinado, si no en un espacio simbólico que permite estudiar las distintas relaciones intersubjetivas entre los aspectos emocionales, las experiencias estéticas y las valoraciones simbólicas, las mismas que se almacenan y se reproducen en medios escritos, visuales, acústicos, artísticos, o cualquier otro en el que la producción de lo imaginario se superponga a la materialidad del entorno.

## Cultura Visual

La cultura visual engloba todas las manifestaciones visuales hechas por el ser humano, sin importar la época o las circunstancias, que tienen un papel preponderante en su desarrollo cultural, cuestionando las formas de producción objetivistas de conocimiento, lo que incluye además de la pintura, la escultura, la arquitectura, y el resto de categorías tradicionales dentro de la historia del arte, a las nuevas maneras de producción visual creadas con la tecnología digital como lo son el diseño, el cómic, la ilustración, el videoarte, etc. Para entender la cultura visual, se define a la visualidad como el conjunto de sensaciones producidas por imágenes construidas, manipuladas y distribuidas por el hombre, provistas de un significado, una intención y que se vinculan con el imaginario colectivo de una sociedad. La imagen es el objeto de estudio de la cultura visual que sirve de referente para entender e incluso transformar el mundo en el que se produce, como además la fuente de información del conocimiento evolutivo de la civilización.

## MARCO CONCEPTUAL

Lo imaginario y lo fantasioso se encuentran presentes en la nueva era del arte, una era expresiva y emocional, características que no son funciones simbólicas referenciales menores, ni son tampoco instrumentos de segundo orden en la construcción de mundos. (Goodman, 1990, p. 31). Son ventanas de acceso a subjetividades ocultas, las cuales de la mano de las innovaciones tecnológicas actuales, crean las tendencias y formas de apreciar el arte nacido en un contexto digital. El mundo se encuentra en la cúspide de la era audiovisual, donde personas de todas las edades, y de todos los gustos, observan películas de animación y están inmersos en juegos de video de una increíble calidad técnica en todos los sentidos, que los llevan irreductiblemente a otros mundos, a los mundos que los artistas han elaborado para ellos a partir de las herramientas visuales de nuestro siglo. Esta situación ha creado una forma alterna de observar las imágenes, donde el realismo como movimiento ya no convence, no llama, no seduce al espectador, el mismo que está acostumbrado a observar elementos mucho más complejos a diario. Los niños de hoy heredarán el mundo del arte, crecerán en la búsqueda por la apreciación de algo distinto en los museos, algo que los arrebató de su estado visual precedente y que los toque y envuelva dentro de una imagen, que supere lo que el internet, el cine y las consolas de juego ya les han mostrado.



Con esta premisa son los artistas digitales los que tienen el deber de crear lo imaginable, lo fantástico, lo monumental, lo que conmemore esta época en la que vivimos y los espacios en los que habitamos, como lo hicieron antes las estatuas griegas y las pinturas italianas en sus respectivas épocas, de una forma en la que la obra de arte digital se convierta en monumento: “Bien es verdad que toda obra de arte es un monumento, pero el monumento no es en este caso lo que conmemora un pasado, sino un bloque de sensaciones presentes que sólo a ellas mismas deben su propia conservación, y otorgan al acontecimiento el compuesto que lo conmemora. El acto del monumento no es la memoria, sino la fabulación.” (Deleuze, 1993, p. 169). Una fabulación que reclama una huella en la historia y que reaparece en el arte digital desde su concepción, ya no sólo desde la observación de la pieza de arte final para mostrarnos los mundos de los artistas digitales. Si Leonardo Da Vinci hubiera nacido en la era digital, ¿hubiera usado alguna de las herramientas o materiales de creación de arte digital? No se puede dejar de lado el hecho de que el arte ha evolucionado junto con la tecnología, si no fuera así seguiríamos creando pinturas a partir de tintas vegetales sobre piedra, como lo hicieron los primeros artistas rupestres en el mundo. Es la tecnología la que permite crear el pigmento empaquetado de los diversos materiales tradicionales usados y la que ha permitido dar el salto desde el arte prehistórico al arte actual, mostrando el camino hacia el arte del futuro con la aparición de nuevos materiales y herramientas. “Sólo se cambia de un material a otro, como del violín al piano, del pincel a la brocha, del óleo al pastel en tanto en cuanto lo exija el compuesto de sensaciones.” (Deleuze, 1993, p. 168). Los nuevos materiales y herramientas de creación han instaurado un nuevo concepto en la pintura y el modelado en tercera dimensión. Si el mismo Leonardo Da Vinci hubiera tenido acceso a ellos, tendríamos en este momento un Speed Painting de la creación de la Última cena, la Gioconda o el retrato de Ginebra de Benci, junto con el rendering de uno de sus diseños armamentísticos en tres dimensiones. La tecnología en el arte no llega sola, viene acompañada con la difusión mediática del arte digital actual. Hoy en día existen espacios virtuales como devianart, cghub, wittygraphy, donde artistas de todo el mundo exponen sus trabajos frente a una comunidad mundial, piden opiniones de sus proyectos, los jóvenes encuentran en las redes sociales a los artistas que los inspiraron para poder emularlos, compiten con ellos en concursos semanales con temas específicos. Hoy es posible crear una obra digital en Quito e imprimirla y exhibirla en una hora en cualquier museo del mundo e incluso simultáneamente en varios museos, o comprar una copia de cualquier artista por internet y tenerla un par de días después en casa firmada y retocada por el autor. Los materiales en el arte han evolucionado tanto que hoy el lienzo es un concepto que va desapareciendo. La forma de la obra de arte actual, no sólo digital, es tan variada que se hacen obras en arena, en pizarras magnéticas, en GPSs, y porque no, en intangibles como lo son los happenings y en cierto modo los archivos digitales. “Además de que la duración de los materiales es muy relativa, la sensación pertenece a otro orden, y posee una existencia en sí mientras los materiales duren. La relación de la sensación con los materiales debe por lo tanto evaluarse dentro de los límites de la duración de los materiales, fuere cual fuere.” (Deleuze, 1993, p. 195).



Sin embargo no todo es color de rosa en el camino de los nuevos medios de creación digital. Uno de los grandes retos que debe sobrellevar es la pérdida del error en la pintura. Con un simple comando en el teclado es posible regresar un paso atrás mientras se está creando una obra digital si existiera un error en la composición. Pero sin embargo el error es parte del trabajo creativo, donde un mundo sin errores pierde la libertad de encontrar nuevos caminos a partir de lo equivocado. Además, existe el erróneo concepto de que el artista digital presiona un par de botones en el computador para realizar su trabajo y que es la máquina la que realiza toda la creación de la obra. Lo que se desconoce es que pintar con cierto tipo de software especializado permite cambiar de textura y usabilidad a los pinceles digitales según se esté trabajando al óleo, al pastel, en acuarela e incluso cambiar la rugosidad de las superficies según se esté utilizando lienzos acquarelables, de hilo, texturados, etc. Esto es lo más cerca que la herramienta estará de hacer por el artista. Todo lo demás, todo lo concerniente al proceso creativo, al formato, a la ubicación de los elementos, al equilibrio de la obra, a la creación de la sensación en la imagen, depende del pintor, de su formación y de sus ideas para crear nuevos mundos. Así el software digital es sólo un material más el cual se debe aprender a valorar y manejar para llegar a crear la composición de la sensación. “El compuesto de sensaciones se realiza en los materiales, o los materiales penetran en el compuesto, pero siempre de manera que se sitúan en un plano de composición propiamente estética. Hay muchos problemas técnicos en el arte, y la ciencia puede intervenir en su solución; pero sólo se plantea en función de los problemas de composición estética que conciernen a los compuestos de sensaciones y al plano al que se remiten necesariamente con sus materiales. Toda sensación es una pregunta, aún cuando sólo el silencio responda.” (Deleuze, 1993, p. 198).

En el mundo del arte digital actual, el panorama no es claro. Esto se debe a que debido a la naturaleza de su lenguaje, son pocos los enunciados que lo defienden abiertamente. Sin embargo, este mismo campo brinda las posibilidades de crear las nuevas reglas y romper paradigmas de arte establecidos hasta el momento. El arte digital se está expandiendo, busca a su vez un reconocimiento como todos los movimientos artísticos lo han buscado desde su concepción y contra sus detractores. Y esto se ha dado incluso desde los movimientos anteriores. “Quienes más se indignan contra la anarquía del arte moderno, contra esa anarquía de la que en general no se está muy alejado, son sin embargo los que se equivocan siempre por su burda falta de información al nivel más sencillo, por su desconocimiento de lo que odian. Pero tampoco se puede discutir con ellos en ese punto, porque sobre lo que están decididos a rechazar por principio ni si quiera desean hacer experiencias.” (Adorno, 2004, p. 308). Basta con recordar hace 20 años las discusiones que se centraban en las diferentes posturas para definir si el arte abstracto o el arte conceptual pertenecían o no a la naciente visión del arte moderno. Si bien es cierto que tomar al arte por el arte nos convertiría en actores receptivos visuales, sin voto a favor o en contra y sin alma crítica donde todo es válido y todo es aceptado, el dejar de lado las recientes maneras tecnológicas de creación visual nos deja fuera del campo del futuro en la producción del arte. Para poder entender el nuevo arte y sus métodos de creación es necesario también entender el nuevo mundo en el que nos desenvolvemos. Un mundo



digital donde si bien es cierto, el aura de Benjamin no está presente, no significa que carezca de aura en absoluto. En lo personal, y basándome en mi experiencia con los medios digitales y tradicionales como ilustrador, está naciendo un nuevo tipo de aura donde la imagen toma el papel protagónico de sensibilizar al espectador, un espectador nacido en una nueva sociedad visual, policultural, mediática y tecnológica, capaz de sobrecoger sus sentidos, el mismo que es llevado a pisar mundos lejanos, a ver los animales más fantásticos, a escuchar los lenguajes más exóticos, a pensarse más allá de lo que había hecho jamás, donde el arte como lo conocemos no ha terminado, pero el arte como no lo conocíamos apenas empieza.

## MARCO METODOLÓGICO

La investigación de la producción de un proyecto artístico demanda estructuras que conecten inter y transdisciplinariamente la disciplina, el saber y la práctica, un perfil que el artista investigador debe llenar desde una postura responsable, reflexiva, autónoma y crítica. Hay que entender primero que la metodología de construcción de una obra de arte está estrechamente ligada a su naturaleza, por lo que muchas de las reflexiones que constituyen el punto de partida de una obra de arte irán mutando a lo largo del proyecto, tomando unas más relevancias que otras, según la información recogida en el trayecto de la elaboración de la obra. Si la creación del arte posee métodos que llegan a ser creativos, empíricos, analíticos, operativos o críticos, su metodología no puede encasillarse en una u otra categoría, precisando la interacción de procesos investigativos y práctico-reflexivos que superen su quehacer instrumental. Desde este punto de vista, se entiende a la producción artística como una metodología en sí, que va recopilando información en la medida que se va construyendo la obra de arte, permitiendo grados de experimentación que no tendrían lugar en la rigidez de modelos metodológicos mucho más estrictos, para así generar cierto conocimiento susceptible a ser transferido más allá de la experiencia estética.

No obstante, surge la necesidad emplear un método estructural que guíe la investigación artística, sobre todo por la relación de los procesos artísticos-creativos y la innovación como catalizadores de la producción y posproducción de la obra de arte. De esta manera, se utilizan en el presente documento estructuras metodológicas elementales para evitar que el trabajo del artista caiga en la especulación teórica, las cuales se derivan del conocido modelo de investigación científica para la recopilación de la información necesaria de fuentes bibliográficas como lo son libros, ensayos, revistas, y lecturas varias. Esta investigación será complementada con el método etnográfico de recopilación de información a partir de entrevistas, fotografías, grabaciones de video y apuntes de vivencias compartidas y experiencias personales en la observación de campo. Ambos métodos servirán para construir la base teórica-práctica en la prefiguración de la obra de arte.



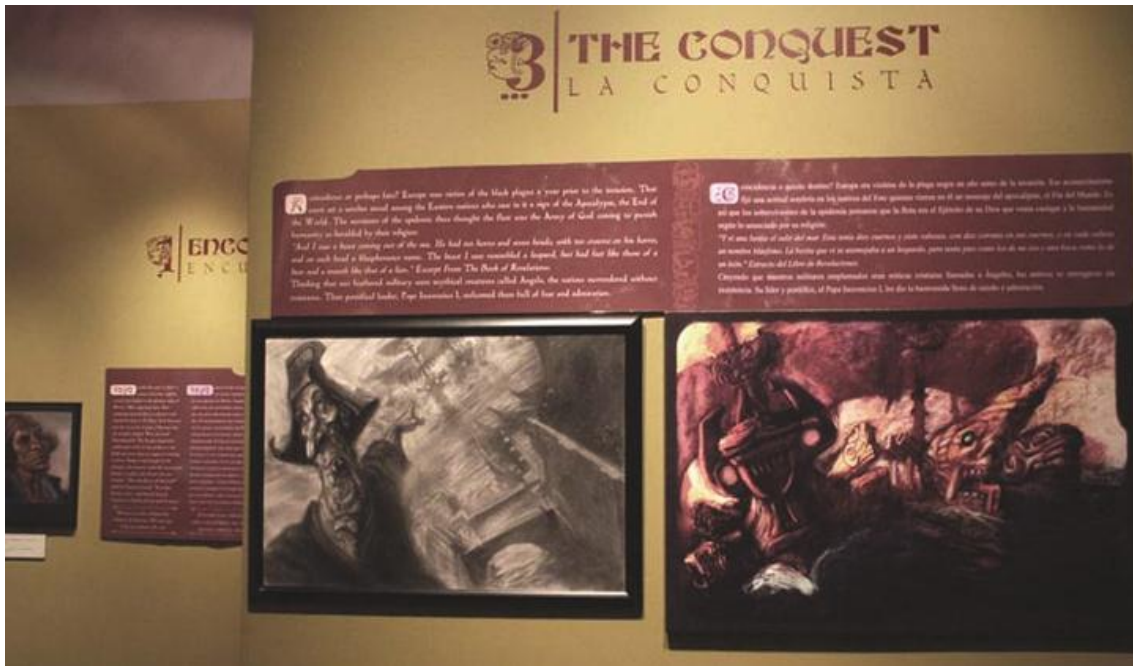
## MARCO REFERENCIAL

Aunque la incursión de la ilustración digital como parte de la producción del arte digital en los museos es aún ínfima, es innegable que ya existe un cambio de percepción hacia los ilustradores, entendiéndolos como los nuevos creadores del arte mediático. Entre ellos destaca el dibujante de cómic francés de origen yugoslavo Enki Bilal, quien el año pasado se convirtió en el primer artista de cómic en llevar su trabajo al Museo del Louvre, en París, con su exposición “Los Fantasmas del Louvre”. Su obra se centra en la ilustración, con acrílicos y pasteles, de personajes imaginarios salidos de su propia ficción sobre fotografías impresas en lienzos de 50 x 60 cm con ángulos insólitos del museo completamente vacío. (EFE, 2012)



Img 1: Sección de una de las obras de la exposición “Los Fantasmas del Louvre” por Enki Bilal.

Sin embargo, si de muestras artísticas de ilustradores se trata, el Ecuador tiene en el artista e ilustrador quiteño Eduardo Villacís su principal referente con su obra “El Espejo Humeante” que fue expuesta en la “Bert Green Fine Art”, una de las más importantes galerías de los Ángeles. Considerado como el padre de todos los ilustradores del país, Villacís nos muestra una galería compuesta de cerca de 40 obras entre dibujos, pinturas y esculturas en la que el autor pone en escena conceptos que han forjado su visión como artista durante todo este tiempo: la creación de mundos imaginarios, su fascinación por la figura humana y la ficción, la ironía y el humor inteligentes (a los cuales los cataloga como las herramientas de opinión y contrapoder más eficaces que existen); todo esto en medio de una historia que enaltece un mundo alterno en el que no fueron los europeos los que conquistaron y colonizaron a América, sino todo lo contrario. (Villacís, 2011)



Img 2: Exposición de "El Espejo Humeante" por Eduardo Villacís

Si bien es cierto que el Speed Painting como forma de arte digital y performativo es un concepto relativamente nuevo, el artista e ilustrador digital, Andrew "Android" Jones", con una mezcla de surrealismo y esoterismo en su trabajo, no sólo expresa con esta técnica la riqueza visual de la ilustración digital, si no que también legitima su presencia como transformador del espacio físico. Así es como el 20 de Marzo del 2011 toma a la ópera de Sydney como su lienzo, proyectando el Speed Painting de una ilustración digital que cubría la totalidad de la estructura (cerca de 185 m. de largo por 65 m. de alto) mientras que 101 músicos internacionales de la orquesta sinfónica YouTube tocaban al mismo tiempo. (The Art Department, 2011)

22



Img 3: Proyección sobre la estructura de la ópera de Sydney del Speed Painting de Andrew Jones. No obstante, el arte digital no es un campo exclusivo solo de la nueva generación de ilustradores digitales. Así lo demuestra el pintor y fotógrafo



David Hockney, quien hace desde bocetos previos hechos a lápiz, pasando por la ilustración de escenarios, la pintura mural en lienzos, hasta la recreación de pequeñas obras en los nuevos soportes digitales, como lo son el iPhone y el iPad. El vínculo con lo digital de Hockney es tan fuerte, que por medio de la aplicación “Brushes”, envió toda una colección de cerca de 700 obras digitales por email para ser expuesta en el Royal Academy of Arts en Enero del 2012, en Londres. (Boxall, 2012). En palabras del mismo Hockney: “Tengo un iPad, ¡que diversión! A Van Gogh le hubiera encantado, y hubiera podido escribir sus cartas en el.”<sup>6</sup>



Img 4: David Hockney con una de sus ilustraciones expuestas ilustradas en su iPad

Por último, y no por eso menos importante, se toma de referencia el trabajo del artista catalán, Antoni Muntadas, quien basa su obra en el uso de tecnologías audiovisuales: video, internet, ordenadores y las nuevas herramientas digitales, con relación a los fenómenos sociales y como respuesta crítica a los mass media. En su último trabajo, “La Construcción del Miedo”, Muntadas nos habla de cómo el miedo puede ser provocados intencionalmente como estímulo de control social, y el rol crítico de los mass media y la comunicación en la medida en la que su incidencia técnica y tecnológica puede influir con fuerza en la forma en la que las audiencias perciben la realidad. (Saenz, 2013)

## **CAPÍTULO I.- LO DIGITAL COMO ARTE**

*“Efectivamente, el digital, como ha sucedido en la fotografía, marca la pauta en la investigación artística contemporánea, bajo todos los conceptos: la filosofía del arte, la recepción, la estética, entre otros. Hay tantos cuestionamientos que para mí no hay un discurso interesante sobre el arte fuera de lo digital, porque*

<sup>6</sup> David Hockney, 2012

*todo lo demás ya se conoce.*" (Roncoroni, 2009)

Ahondar en la controversia de validar las actuales obras digitales como parte del proceso histórico del arte es recaer en el ya largo camino andado por los artistas, críticos y público en general del siglo pasado. Hoy por hoy es innegable que la tecnología ha invadido todos los aspectos del que hacer humano, y las actividades artísticas no escapan a esta realidad. Cada vez es mayor el número de artistas que empiezan a ser parte del mundo del arte digital, basta con acceder al sitio web del DAM (Digital Art Museum) para poder observar un sinnúmero de obras de diferentes artistas, temáticas, y técnicas alrededor del mundo. "Nombres como los de Dennis H. Miller, Manfred Mohr, Char Davies, John Klima, Charles A. Csurí, Víctor Acevedo, Paul Brown, David Em, Helen Golden, Víctor Koen, Juan Antonio Lleó, Karin Schminke, Javier Roca, Michael Wright, Dan Collins, Christian Lavigne, Corinne Whitaker, Jeremy Gardiner, Victoria Vesna, Opy Zouni y un largo etcétera forman parte de ese amplio y todavía inexplorado lugar del llamado arte digital." (Cirilot, 2008). Sin embargo, si es concerniente dilucidar los medios necesarios que permitan el acercamiento a estas nuevas dinámicas de creación, partiendo de un diálogo diacrónico y recíproco entre el arte tradicional y el arte digital.



Img 5: Entrada del Digital Art Museum en Berlín-Alemania.

### I.1.- Legitimando el pensamiento digital en el arte

*"Cada arte debe hacer lo que los otros no pueden hacer, pues esa es su originalidad y ahí reside su razón de ser; pero ningún arte, ningún género de imágenes, es inmutable en su dignidad."* (Debray, 1994)

Es imposible hablar de la obra de arte digital sin franquear a uno de los pensadores más relevantes con respecto a la deslegitimación de los nuevos procesos tecnológicos dentro de la creación artística. Parafraseando al





organizador del Artware<sup>7</sup>, Umberto Roncoroni, muchos creerían que discursos como los de la reproducibilidad técnica, junto con el aura de la obra de arte de Walter Benjamin, son argumentos superados hace bastante tiempo y que incluso su replanteamiento se consideraría un obstáculo para el desarrollo de reflexiones más serias y actuales en el campo del arte digital. (Roncoroni, Benjamin y la teoría de lo sublime tecnológico , 2008).

La creación de pensamiento en torno a la obra de arte en la época en la que el juicio Benjaminiano se desarrolló, un juicio que tranquilamente puede ser catalogado por lo menos de muy original y contemporáneo, sirve de punto de partida para examinar la obra de arte digital bajo las mismas consignas que cohesionan los criterios del pensamiento de Walter Benjamin, criterios que llegan hasta los actuales días y piden una re significación hacia la era digital. Son principalmente dos los postulados que han llegado a establecerse de manera incisiva en el pensamiento filosófico-artístico desde su aparición en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica”; estos son el aura de la obra de arte y su reproducibilidad. Entender el significado complejo de estos dos postulados permitirá ubicar a la obra de arte digital dentro de un proceso temporal de acontecimientos artísticos y sociales como el resultado de la evolución del pensamiento Benjaminiano. Según Roncoroni serían principalmente dos los sucesos que permiten pasar de la postura crítica de Benjamin al post estructuralismo de Barthes y a los simulacros de Baudrillard: la evolución nihilista del pensamiento postmoderno que acaba con las ideologías o los grandes relatos, y la informática, las redes, las simulaciones y la virtualidad. (Roncoroni, Benjamin y la teoría de lo sublime tecnológico , 2008).

#### I.1.1.- La obra de arte digital, su reproducibilidad y su aura

*“Benjamin será el encargado de crear la nueva teoría que dé cuenta de esta condición inédita de la obra de arte y lo hará apelando a la materialidad de la obra, por oposición a cualquier reclamo idealista en torno a la genialidad, el misterio, y a su eventual uso, en dicho contexto histórico, en un sentido fascista.”* (Cuadra, 2007)

Las posturas dispuestas a resquebrajar el juicio en torno al ensayo de Benjamin y su aura, término que hasta ahora se ha constituido en el portaestandarte e insignia de la autenticidad y testificación histórica de la obra de arte desde su creación, y por ende en el dedo que juzga y sentencia la inexistencia del carácter único e irrepetible en las obras digitales, atraviesan transversalmente el tiempo y anudan conceptos desde su aparición. Principalmente por que dentro de la estructura del pensamiento aurático hay cabida para cierto fanatismo y apego ciego hacia un intangible que exige un alma al cual idolatrar, y que eleva al estatus de sagrado a la obra de arte. El filósofo francés Régis Debray esclarece meticulosamente este parecer: Benjamin ha tenido el inmenso mérito de hacer retro actuar las condiciones de

---

<sup>7</sup> Bienal de arte digital en Lima-Perú, que ya va por su sexta edición.



transmisión sobre la creación estética, como lo muestra su Pequeña historia de la fotografía de 1931. Pero, al prestar poca atención a los orígenes de las “bellas artes”, parece haber hecho suya la ilusión continuista de la historia oficial del arte. Así ha podido confundir dos épocas, dos regímenes de mirada: la era de los ídolos y la era del arte. Su aura, de hecho, solo pertenece a la primera. Las cualidades de presencia real, de autoridad y de inmediata encarnación, que teme o la perversión industrial, son las mismas de las que se ha despojado la obra de arte en el Renacimiento, sin esperar a la “reproducción mecanizada.” (Debray, 1994). La definición que utiliza Benjamin del arte, sobredimensiona el valor físico de la obra, escribiéndola peyorativamente con “A” mayúscula, pero “el Arte con A mayúscula tiene por esencia ser un fantasma y un ídolo”. (Gombrich, 1950). Una definición que ha servido para excluir una serie de manifestaciones artísticas con “a” minúscula, un arte que necesita ser adjetivado: arte visual, arte musical, arte digital, etc.

El efecto aurático produce un distanciamiento consecuente entre la divinidad de la obra y quien la observa, dándole un carácter de único e irrepetible. Guiado por este pensamiento, Benjamin asegura que la proliferación de imágenes en la sociedad, a partir de las técnicas que permiten su reproducción, llevan irreductiblemente al sujeto creador a la pérdida de su autonomía, y por lo tanto a la pérdida de su identidad. Para esto habría que asegurar que el manejo de la técnica en la obra de arte asegura la identificación de la misma, y por ende su pérdida de identidad. El director de la carrera de iluminación escénica del Ars Lux<sup>8</sup>, Mauricio Rinaldi nos aclara un poco el panorama en su escrito sobre *“La autonomía del arte y la subjetividad en la sociedad contemporánea”*: “La alienación del individuo es el problema que preocupa a Benjamin dado que el artista debe trabajar en función de la técnica; el ejemplo citado es el actor que debe ajustar su actuación a los requerimientos de la cámara, con lo cual ya no se actúa para otro sujeto (como en el teatro) sino para la técnica (como en el cine). Las posibilidades de reproducción técnica de una obra de arte que fueron consideradas por Benjamin como negativas, son, sin embargo, pensadas como positivas, o, al menos, como neutras, por Adorno. En efecto, Adorno sólo considera la posibilidad de que el arte siga siendo autónomo, sin interesarle cómo llegue a lograr su autonomía. Es claro que, para ello, el artista debe ser quien gobierne concientemente los medios y técnicas de tratamiento de su material, es decir, que sea él quien explore nuevos modos de usar la técnica.” (Rinaldi, 2008).

La dicotomía entre obra de arte y técnica pareciera resquebrajarse ante la característica intrínseca de reproducibilidad de las creaciones digitales. La tecnología y la comunicación han situado al arte al extremo opuesto del pensamiento aurático. “Si el aura es “el aquí y ahora” de la obra de arte, la obra de arte digital instaura el “en todas partes y siempre” de la obra.” (Rinaldi, 2008) Las barreras de la percepción de espacio y tiempo se desdibujan en una época en la que la obra de arte digital puede ser accedida desde cualquier ordenador o tableta del mundo, y en el momento en el que el usuario lo requiera. Hilando más fino, la obra digital no solo puede ser accedida, si no que también puede llegar a ser modificada por uno o varios autores, en un mismo o diferentes

---

<sup>8</sup> Estudio de iluminación, capacitación y diseño en Buenos Aires-Argentina.



lugares, y en el mismo o diferentes tiempos. En estos términos, la tangibilidad y por ende la reproducibilidad de la obra digital está fuera de sí misma, dejando obsoleto el concepto Benjaminiano. Al respecto, Rinaldi hace un estudio en el que piensa el problema del original y la copia a partir de los conceptos de inmanencia y trascendencia de Gérard Genette: “El modo de existencia inmanente es aquel que presentan los objetos con cuerpo único, como por ejemplo, la pintura, a los cuales Genette llama obras autográficas. El modo de existencia trascendente es aquel que se da en un original del cual cada copia es un ejemplar igualmente válido, como por ejemplo, la música, obras que Genette denomina alográficas. (...) Por una parte, la pintura rechaza toda copia por considerar que siempre hay algún detalle que no ha sido perfectamente reproducido, aún cuando se hayan utilizado materiales contemporáneos de la obra original. Por otra parte, la música expone la obra a partir de una ejecución dictada por la partitura, de modo que cada ejecución es la actualización de la obra, presentando siempre alguna diferencia entre una ejecución y otra.” (Rinaldi, 2008). Bajo esta premisa cabría dilucidar por qué existe la diferencia de pensamiento al rechazar una excelente copia de una pintura, pero alabar una perfecta ejecución de una pieza musical original. Manejando conceptos más bi y tri dimensionales, cabe preguntar ¿qué hay de la escultura y del grabado junto con su categórico grado de reproducibilidad? Lo que el computador hace en la obra de arte digital, es refinar el proceso de reproducción de la misma hasta su perfección, y ahí su riqueza técnica. Técnica que ha sido desarrollada a partir de la tecnología creada por el hombre, al igual que todos los pigmentos y herramientas que se utilizan en la elaboración de obras de arte tradicionales. Algunos modelos de pensamiento del siglo XX ejemplifican desde ese entonces los potenciales vínculos entre arte, ciencia, y tecnología a partir de el apareamiento de la primera generación de creadores vanguardistas. “Kasimir Malewitsch recalca en su Manifiesto Suprematista de 1922 la dependencia del Cubismo del orden científico objetivo, o la relación del Futurismo con las tecnologías de locomoción. La constatación de los futuristas de que la técnica moderna estaba cambiando todos los ámbitos de la creación humana no era, en efecto, una mera retórica. Vladimir Tatlin ya pregonaba, en 1914, la nueva relación entre técnica, arte y vida a través del lema *El arte en la técnica*”. (Giannetti, Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología., 2002). La tecnología no sólo ha incidido en la construcción de la obra pictórica en el mundo del arte, si no también que ha transformado por medio de su estética conceptos a nivel cultural y social a través del tiempo: “El pop, el op o el arte cinético no habrían sido posibles sin los descubrimientos físicos, ópticos y electrónicos que tuvieron lugar desde las primeras décadas del siglo XX. Pero también estos fenómenos estéticos hicieron posible una nueva percepción del espacio y del sonido, un sistema perceptivo diferente del de la clásica representación de lo real, y repercutieron a su vez sobre el desarrollo social, influyendo en el diseño, la arquitectura, la moda, etc.” (Visbal, 2007)

Si hay que descartar todo tipo de tecnología que permita hacer arte, o permita reproducir una obra, se estaría descartando estos mismo lenguajes creativos y sus espacios de ejecución. Si es así ¿Dónde reside entonces la obra en sí? Tiene razón Leonardo Da Vinci al pensar que la obra de arte es una construcción conceptual en la mente del artista, o los detractores del arte digital al asegurar la pérdida de un intangible en los nuevos procesos de creación



artística? “Aquello que diferencia un tipo de crítica de otra es un producto cultural: una convención respecto de cuáles son los rasgos mínimos que definen una obra de arte. En este sentido, la informática establece la trascendencia absoluta de la obra de arte ya que toda copia es exactamente igual al original, convirtiéndola en obra alográfica. Pero, a su vez, el original puede ser definido por el artista mediante rasgos sumamente particulares, similares a los pequeñísimos detalles de la pintura produciendo una obra autográfica. La consecuencia del arte digital es que la dicotomía original-copia pierde sentido.” (Rinaldi, 2008)

### I.1.2.- El poder de la imagen y la estética digital

*“Lo estético no ha sido lo mismo a través de las épocas. A pesar de ser una referencia básica en nuestra relación visual y sensible con el mundo, nuestro sistema perceptivo y los principios que determinan qué es valorado estéticamente o no, han cambiado estructuralmente a través de las diversas coordenadas económicas, tecnológicas, culturales y políticas que definen, en cada momento histórico, lo estético, así como su función y los valores sociales que lo determinan en cuanto tal.”* (Visbal, 2007)

En el apartado anterior desligamos el sentido del aquí y el ahora del pensamiento aurático en la obra de arte digital por su capacidad de escapar a los parámetros preconcebidos de presencialidad espacio-temporal. En esta era, por sobre cualquier otro momento histórico en el que el hombre habitó la tierra, los procesos narrativos y de comunicación no se encuentran encasillados en estructuras lineales predefinidas, si no más bien mutan, evolucionan, y se actualizan conjuntamente con los soportes que permiten su intermediación. La obra de arte deja de lado su autonomía condicionada por los límites de la técnica, alejándose de la terrible y casi autoritaria frase de Adorno: “con los ojos cerrados y los dientes apretados”. Si el pensamiento aurático creó tras de sí toda una corriente estética validada en sus propios preceptos de conformación en la obra de arte, el aparecimiento de un nuevo aura digital traería por consiguiente una nueva inclinación estética. “En lugar de la proximidad, la materialidad y la sincronía, dominantes en las producciones estéticas tradicionales, asistimos ahora al surgimiento de una experiencia estética distal, informacional y multicrónica.” (Colina, 2007)

La ineludible expansión de la tecnología dentro del corazón del arte contemporáneo puso en evidencia una disociación entre la experiencia artística, la crítica del arte y la estética, tal como lo afirma la especialista en media art,<sup>9</sup> Claudia Giannetti: “La disección entre corpus teórico y práctica artística genera una paradoja, que sin duda es uno de los motivos de la proclamación siempre reincidente de la “muerte” del arte.” (Giannetti, Estética

---

<sup>9</sup> Arte de los nuevos medios (en inglés new media art) hace referencia al arte creado a partir de las nuevas tecnologías. A menudo se utilizan indistintamente como sinónimos del arte de los nuevos medios categorizaciones precedentes como arte digital, arte electrónico, arte multimedia y arte interactivo. (Wikipedia, 2013)





Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología., 2002). Sin embargo, no es aconsejable afirmar que estamos ante una posible ruptura entre el pensamiento estético actual y el del pasado. Pero si se puede considerar que debido a el surgimiento, el desarrollo y la naturaleza de este nuevo tipo de arte, el digital, se puede observar de una manera compleja los diferentes aspectos presentes en una obra de arte digital y de igual manera la percepción estética involucrada en dichos aspectos. Posiblemente la diferencia más grande sea el peregrinaje del arte hacia un pensamiento basado en la estética de la imagen y de la visualidad. Un arte que ha nacido para ser exhibido, observado y valorado dentro de un nuevo sensorium mediático en el que encuentra un espacio para validarse y multiplicarse. La aparición de entornos virtuales desarrollados a partir de símbolos y signos percibidos por el ojo humano, ha abierto una brecha generacional en la que existe un reemplazo en la manera de querer percibir la información. Según un apartado en la revista de estudios críticos Otros Logos, la razón estaría vinculada a una especie de retorno a la cultura oral y al presente decaimiento de la cultura escrita: “Paradójicamente, los nuevos medios de comunicación como la televisión y la Internet nos llevan a un regreso al pensamiento por imágenes (que implica un soporte material no ya en el logos sino en el cuerpo). (...) Los seguidores de esta interpretación, como Derrik Kerckhove, señalan que con el advenimiento de la Internet disponemos del primer medio que es al mismo tiempo oral y escrito, mental y corporal, público y privado. O sea que según esto, estaríamos retornando a una cultura oral o mejor dicho a una cultura oral electrónica que ha desarrollado su propia estética.” (Arriarán & Alvídrez, 2011). El hecho de que la obra de arte digital nazca bajo la premisa de encontrar una estética en su despliegue visual, no la exima de relacionarse con procesos de pensamiento complejo y globales: “Las obras de arte *con pretensión de ser exhibidas* no dejan de entablar diálogos con lo visual, con otras prácticas; revisan los medios, el mundo de la información, los discursos cotidianos (más enunciativos), las órdenes, las sospechas, su propia razón o sin razón de existir como tales; quizá los límites de esa existencia.” (Polanco, 2007). Hay que enfatizar que la doctora en artes, Aurora Fernández Polanco, toma el concepto de exhibición en el sentido de una voluntad para mostrar por parte del creador de la obra de arte, pero sobre todo de la experiencia adquirida en su visualización, un acercamiento a la imagen donde participan la “aparición” de la misma dictada por nuestros propios procesos de recepción y su puesta en escena, generando un suceso poético en su contemplación. La contemplación como un acto vehemente ante la obra digital, un acto que toma un “tiempo” para sí, y que persiste en mantenerse en este estado reconociendo la perfección de lo contemplado. Además la autora pone sobre la mesa la participación de la persona que admira y su predisposición a agudizar lo que ella llama “nuestro aparato perceptivo”, donde no solo el mecanismo visual se agudiza, si no también los oídos, lo que lleva justamente a sentir la poesía en la obra: “dejar actuar tranquilamente los objetos sobre nosotros y, ante todo, observar, observar, observar.” (Polanco, 2007)

La estructura de una obra digital, del mismo modo que la estructura de una obra de arte tradicional, musical, teatral, etc. posee características propias supeditadas a conocimientos previamente establecidos para medir su valor comunicacional, conceptual, estético, técnico, etc. Todos estos valores son



fácilmente verificables y explicables ya sea antes, durante o después del momento de su producción. El significado poético al que se refiere Fernández Polanco, sobrepasa estas características convencionales de mirar la obra de arte, y Marta De la Vega, catedrática de estética, opina de la misma manera: “hay otros aspectos que denominamos “poéticos”, comprensibles sólo mediante juicios de valor, apreciaciones cualitativas, siguiendo el sistema de coordenadas axiológicas, de valoraciones tanto éticas, como estéticas y sociales vigentes; explicitables como manifestación de la libertad individual y como expresión de la capacidad de invención y transformación de un pueblo en un momento histórico dado. Significa que el producto artístico, marcado por su perspectiva histórica, está a la vez trascendiéndola, mediante el juego libre de la imaginación que crea o produce realidades, experiencias y “construcciones” simbólicas, y en ello reside su relativa autonomía.” (Visbal, 2007). Y no solamente su autonomía, una muy alejada al concepto Benjaminiano, si no también que aquí reside su estética, entendiendo al arte como el resultado de los avances más significativos de la tecnología y de la vida social. Incluso Walter Benjamin antepone un pensamiento estético que anuda los diferentes saberes del ser humano: “Si bien debemos reconocer que en el complejo pensamiento de Benjamin hay elementos de teología, filología, teoría de la experiencia y de materialismo dialéctico, estas procedencias diversas se anudan en torno a un centro de gravedad, la teoría estética.” (Cuadra, 2007). En los escritos de Benjamin, aparece lo que el denomina “la experiencia del shock” como una fuerza elemental en la vida cotidiana del siglo XIX, la misma que transforma toda la estructura de la existencia humana. Sin embargo, interesantemente en la medida en la que el autor vincula este proceso de transformación con las tecnologías que invalidan la autonomía del individuo esclavizando su sistema sensorial a un complejo training, individualiza a la fotografía y al cine como medios que, valiéndose de recursos técnicos de cámara y narratividad, elevan esta experiencia del shock a un principio formal.<sup>10</sup> ¿Cabría comparar la búsqueda de la elevación del shock de Benjamin con la búsqueda del apartado poético en la obra digital, o incluso de cualquier obra de arte sin importar la técnica utilizada para su elaboración? ¿Sería el juicio Benjaminiano limitado a su tiempo y espacio lo que no le permitió añadir las nuevas técnicas digitales al cine y a la fotografía como medios de agudizar la experiencia del shock y así transformar en base a lo poético-estético la sociedad? Un shock que excluye como factor diferencial la fecha de ejecución de la obra de arte, dejando la intemporalidad de la imagen a ser percibida como poética incluso ante los ojos que no dominan el lenguaje contemplado. Y es que, como aseguraría Régis Debray, “en el baño visual uno tiene más posibilidades, es cierto, de emocionarse que de rebelarse.” (Debray, 1994)

La transición del arte hacia lo visual empieza con la aparición y el desarrollo del cine como un nuevo lenguaje que plantea una forma alterna de comunicación conocida hasta ese entonces. La imagen se convirtió en el pilar de un pensamiento estético y narrativo a través de lo visual: “Se trata de ofrecer ideas y provocar emociones a través de un lenguaje de imágenes. Las imágenes nos producen otros efectos: se relacionan directamente con el placer, motivan una identificación que produce en el espectador nuevas

---

<sup>10</sup> Cadava. Op. Cit. 178



experiencias estéticas intercalando tiempos y espacios mediante recursos propios como el flash back. Las imágenes no llenan sino ahuecan, el silencio y lo no dicho sugieren más que lo que muestran.”<sup>11</sup> Una imagen, siendo polisémica por naturaleza, tiende a dejar a libre disposición de interpretación a quien la observa. El autor deja de mover los hilos del significado de la obra una vez que es expuesta, recreando este vínculo poético no sólo con lo que muestra, si no también con lo invisible de la imagen, con lo que sugiere. “Una imagen es siempre y definitivamente enigmática, sin “buena lección” posible. Tiene cinco mil millones de versiones potenciales (tantas como seres humanos), ninguna de las cuales puede imponer su autoridad (la del autor como cualquier otra).” (Debray, 1994). La validez de un criterio estético nunca es absoluto, cambia según el espectador y la época en la que vive. Redefinir el arte digital implica no solo descentralizar paradigmas estéticos con respecto a la imagen, si no entender a la obra digital como una nueva manera de ver y sentir el mundo, reformulando el modo en el que se produce, se distribuye y se consume, entendiendo a la tecnología que se utiliza para producirla fuera de la lógica mercantil que subyace en el proceso de globalización. “El argumento cardinal consiste, de hecho, en que estas nuevas investigaciones y prácticas artísticas ponen de manifiesto la necesidad de desvincularse de los anteriores modelos y postulados, que provienen en su gran mayoría del legado de la modernidad, para llegar a otras nociones y conceptos que permitan generar perspectivas idóneas de análisis, interpretación y comprensión de la estética acordes con los respectivos contextos de las obras interactivas.” (Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología.*, 2002).

### I.1.3.- La sensibilidad digital. Incursión de lo fantástico en el arte digital

*“En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma de arte.”<sup>12</sup>*

El éxtasis que crea la imagen al conjugarse lo poético de la obra de arte digital sobre si misma, se mueve en el plano del deleite y el deseo visual, que a diferencia de las necesidades de orden natural, son infinitos y encuentran la satisfacción en la búsqueda impetuosa de calidad y cantidad en el universo mediático. Cuanto mayores son los deseos, más complejos en cantidad y calidad son las imágenes. Como consecuencia de esta búsqueda, el arte digital tiende a hiperensibilizar los sentidos a partir de creaciones imaginarias y fantásticas que sobresalen del contexto de imágenes conocidas por el espectador como una ventana que extralimita la realidad externa. “Los objetos o prácticas estéticas que resultan en este sentido, se mueven en el campo de

<sup>11</sup> Mario Pezzella (2004), *Estética del cine*, Madrid, La Balsa de la medusa

<sup>12</sup> Valery, Paul. *Pièces sur l’art*. Paris. 1934 in Benjamin. Op. Cit. 17



lo imaginario y de la ficción como ampliación de lo real presente, mediante un esfuerzo poético, creativo.” (Visbal, 2007). De este modo, el ser humano se vale de su producción creadora para elaborar piezas de arte que, pertenecientes a un entorno histórico y social, empujan los límites visuales de la realidad a la que pertenecen para acercarnos a una realidad alterna en la que predomina lo sensible, lo sensual, lo visual, lo imaginativo, lo fantástico y lo poético. “Es interesante notar cómo por la vía de la imagen digital se conjugan libertad imaginaria y autenticación formal, esta restitución de la autenticidad ya no reclama el mimetismo del cine o la fotografía sino que se erige como pura imaginación.” (Cuadra, 2007). Si la época de la mimesis en la obra de arte quedó hace mucho tiempo atrás por la falta de aporte inmaterial de la misma, la obra de arte digital ofrece un significado nuevo de autenticidad, de manera que es auténticamente digital en la medida que es hiperreproducible e imaginativa.

En este punto es importante acotar que la idea de esteticidad estructurada para orientar este documento no responde ni a la esencia de las obras de arte, ni a una predisposición natural del ser humano, lo que también puede ser denominado como “gusto”, si no más bien se recrea como un producto social. Como ya lo había señalado Pierre Bourdieu en su momento, “la historia del gusto desmiente que objetos tan complejos como las obras de arte sean capaces de suscitar, por sus propias propiedades formales, preferencias naturales”. Si el desarrollo de las preferencias estéticas son subjetivas, están también vinculadas con el resultado de un aprendizaje social basado en prácticas o percepciones personales o socioeconómicas, según las exigencias de un sistema de producción aprendidas en un régimen educativo específico y perteneciente a un momento de la historia preciso. El componente estético en la obra digital debe responder a su entorno social, cultural y tecnológico, tal como nos lo dice Marta de la Vega: “La producción cultural en el plano estético, que abarca fenómenos, prácticas u objetos estéticos, son definidos como “artísticos” en la medida en que, además de productos simbólicos, son valiosos estéticamente, esto es, reconocidos como tales por las instituciones, prácticas y actividades que en una sociedad son vehiculadoras de sentido y desde el punto de vista de la sensibilidad, de la imaginación, de la creación, como poíesis, también vehiculan, transportan y transforman significados.” (Visbal, 2007).

## I.2.- Las nuevas formas de hacer arte

*Desde las pinturas rupestres hasta el día de hoy, la realización de imágenes se ha servido de los avances tecnológicos y continúa haciéndolo. La ilustración digital es una manera de hacer imágenes. Pero en este tiempo, el poder de la computadora en sí –la velocidad de la máquina en combinación con la sofisticación del software– está haciendo una contribución que va más allá de la de una simple herramienta.<sup>13</sup>*

La obra digital nos habla de una época basada en lo visual que construye un

---

<sup>13</sup> Caplin y Banks, 2003: 7



idioma propio con el cual comunicarse: “Desde el advenimiento de la fotografía parecía haber quedado claro para una corriente de creadores que las nuevas tecnologías de generación y reproducción de imagen y sonido podrían ser –y serían– herramientas considerables para el arte a condición de que pudiese concebirse un lenguaje creativo específico que las utilizase.” (Giannetti, Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología., 2002).

Este nuevo lenguaje percibido como totalitario maneja signos y símbolos que denotan síntomas específicos del tiempo en el que habitamos. Es necio pensar que un adolescente de nuestro tiempo estaría haciendo castillos de naipes como en los cuadros de Chardin, o sentado sobre un taburete como el niño de Johnson y no en su celular enviando mensajes de texto por Whatsapp<sup>14</sup>, jugando Candy Crush Saga<sup>15</sup> desde su Tablet<sup>16</sup>, o escuchando música en su ipod<sup>17</sup>. “Los artistas que hoy quieran proponernos una contemplación, una atención y un ensimismamiento como si nada hubiera pasado en doscientos años de modernidad hacen, en este sentido, y comodiría Adorno, “trampa”.” (Polanco, 2007).



**Img 6 : De izquierda a derecha (La casa de naipes por Jean Baptiste Simeón Chardin – Pequeño niño sobre taburete por Eastman Johnson)**

<sup>14</sup> WhatsApp es una aplicación de mensajería multiplataforma de pago que te permite enviar y recibir mensajes mediante internet, sustituyendo a los servicios tradicionales de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia. (Wikipedia, 2013)

<sup>15</sup> Candy Crush Saga es un videojuego para smartphones y Facebook que fue lanzado el 14 de noviembre de 2012. (Ibid)

<sup>16</sup> Una tableta (del inglés: tablet o tablet computer) es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o una PDA, integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o una pluma stylus (pasiva o activa), sin necesidad de teclado físico ni ratón. (Ibid)

<sup>17</sup> iPod es una línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple Inc. (Ibid)



### I.2.1.- La ilustración como arte digital

*“Hay tantos misterios presentes en nuestro mundo, algunos ocultos otros por descubrir.(...) Las imágenes son lo que yo elijo para comunicar, y la pintura digital se transforma en una conversación visual que ayuda a elevar mi conciencia.” (Jones, 2011)*

La ilustración tradicional aparece a partir de su definición clásica como un recurso artístico para esclarecer un tema específico por medio de imágenes, que casi siempre consiste en la acción de tomar un mensaje literario consignado en una publicación específica por un cliente, para luego representarlo gráficamente con el fin de cerrar las posibles interpretaciones de sentido por parte del observador. Desde inicio de la actividad artística, al momento en el que la obra se hace presente, también lo hacen los lazos comerciales entre ella y el adquisidor. “Así nuestro “artista” ha trabajado sucesivamente para las comunidades religiosas, las cortes principescas (Anjou, Borgoña, Berry, etc.), el rey, su corte y su Academia, los amantes del arte, los críticos y salones, y finalmente, en la época empresarial, la nuestra, para las empresas, los medios de comunicación de masas y los museos.” (Debray, 1994). Los promotores de las operaciones estéticas de cada época regulan la naturaleza de las obras producidas, y tanto en el campo del arte como en el de la ilustración se responden a necesidades específicas dentro de cada industria. De este modo el “¿para quién?” responde al “¿para qué?”. Si bien el propósito comercial de la ilustración no ha cambiado, no es menos cierto que el manejo económico de la imagen de las obras de arte la ha convertido en una empresa lucrativa. “Las funciones que hacen girar la máquina del “arte” a pleno régimen son mediáticas, económicas, fiscales, diplomáticas, políticas, patrimoniales, turísticas, todo menos, o muy accesoriamente, “artísticas”.” (Debray, 1994).

34

Si la industria del arte se mueve a razón del mercantilismo visual, reproduciendo cada imagen desde la aparición del invento de Niépce,<sup>18</sup> ¿de qué manera se restituyen los valores de unicidad, originalidad y autenticidad en un mundo sobrecargado de abundancia gráfica?. Según Régis Debray, hay una extrapolación de estos valores desde la pieza de arte hacia su creador: “Un buen artista tiene una audiencia, no una clientela. Uno grande tiene apóstoles, sacerdotes y fieles, galeristas, coleccionistas y admiradores, en sentido decreciente. La buena promoción no incita a la compra por la reproducción fotográfica de un objeto original seductor. Propone, mediante dinero, una redención por una promesa de eucaristía. Ved, esa tela es su cuerpo, ese monocromo es su sangre. Y, al tomar posesión de ellos, usted comulgará con la mirada, en todo momento con ese ser irremplazable. En el fondo es la imagen mental de una persona única, inefable e invisible, la que hace que se desee adquirir las imágenes materiales y contagiosas hechas de su mano y depositarias de su alma.” (Debray, 1994). De esta manera, cambiando radicalmente el punto sobre el cual gira el pensamiento aurático de Benjamin, ya no se reverencia a la obra de arte, si no a su creador: “Esa aura,

<sup>18</sup> **Joseph-Nicéphore Niépce** fue un terrateniente francés, químico, litógrafo y científico aficionado que inventó, junto a su hermano, un motor para barcos y, junto a Daguerre, el primer proceso fotográfico exitoso que se conoce. (Wikipedia, 2013)



cuya fuga a causa de la reproducibilidad técnica Walter Benjamin deploraba, no se ha desvanecido como el temía, si no personalizado. Y no idolatramos las obras, si no los artistas.” (Debray, 1994)

En términos de Bernard Stiegler, la imagen analógica asienta una huella bajo la premisa de lo que fue, impregnándola de verosimilitud. En la imagen creada con técnicas tradicionales, sea ésta de carácter artística o ilustrada, el pigmento aplicado al soporte lo transforma, dejando el indicio facto de la intervención humana en el proceso de creación, de modo que la validación de la obra depende de la comprobación de la interacción entre imagen y soporte. En el caso del arte digital, y específicamente la ilustración digital, la huella dejada en el soporte se convierte en el resultado transformable de un cálculo efectuado por una computadora a través de un programa utilizado por el artista digital, lo que inscribe el proceso de fabricación dentro de un nuevo soporte. No es el monitor, ni el software, ni el archivo resultante, ni el artista digital el que aloja la huella de la ilustración digital, si no, como en cualquier proceso virtual, el conjunto de relaciones diacrónicas de todos los elementos nombrados anteriormente. La imagen nacida en el entorno digital ilustrado ya no es sólo un adorno, o una interpretación de un mensaje literario, si no que se ha liberado de representaciones naturalistas, ha cambiado los soportes tradicionales por la luz como la materia prima elemental en la configuración de imágenes, ha dejado atrás el sistema funcional que busca exponer el sentido del autor, se genera dentro de un flujo constante entre máquina, software y hombre, y se ha convertido en la productora de una imagen, como la definiría el diseñador gráfico y teórico estadounidense Steven Heller, “extremadamente ecléctica, insolentemente personal, intensamente conceptual, audazmente ingeniosa e irreprimiblemente expresiva”. El aporte digital en la ilustración, ha cambiado el paradigma del tecnicismo en su producción a tal punto de ubicarlo en una corriente artística más allá de la ilustración tradicional. De la misma manera que un libro del siglo XIII no se leía como un libro de bolsillo del siglo XX, una ilustración del siglo XXI exige una lectura distinta a una ilustración del siglo XIX, como a su vez una obra elaborada con técnicas digitales de una obra elaborada con técnicas tradicionales. Los nuevos ilustradores digitales, portadores al igual que los artistas actuales de la devoción hacia los creadores de la obra más no de su trabajo, están ya fuera de los museos y de los institutos y universidades de arte. Son autodidactas que se erigen dentro del mundo visual actual a través de las redes sociales, los foros virtuales y las cibercomunidades en las cuales comparten sus secretos y aspiraciones entre sus seguidores en Facebook<sup>19</sup> o Twitter<sup>20</sup>, y aprenden herramientas en esta gran nube de información compartida, todo para satisfacer el deseo de lo visual.

<sup>19</sup> Facebook es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero se abrió a cualquier persona con una cuenta de correo electrónico. (Wikipedia, 2013)

<sup>20</sup> Twitter es un servicio de microblogging, con sede en San Francisco, California, con filiales en San Antonio Texas y Boston (Massachusetts) en Estados Unidos. (Wikipedia, 2013)



## I.2.2 Herramientas en el proceso de creación digital

*“El nuevo sensorium tecnológico conecta los cambios en las condiciones del saber con las nuevas maneras del sentir, y de ambos con los nuevos modos de juntarse, esto es con las nuevas figuras de la socialidad. Con el consiguiente emborramiento de las fronteras entre experimentación técnica e innovación estética. (...) Distinto al de su mera instrumentalidad económica o su funcionalidad política, la técnica aparece a una nueva luz, la de su capacidad de significar algunas de las más hondas transformaciones de época que experimenta nuestra sociedad...”* (Martín-Barbero, 2004)

Aunque la digitalización de una obra pictórica trabajada análogamente con anterioridad supone el método idóneo para trasladar los signos distintivos de otros lenguajes audiovisuales con más recorrido histórico, (“esta apropiación de lenguajes ajenos, desempeñada por la infografía en sus primeras décadas de existencia, conecta necesariamente con la protagonizada antaño por la fotografía al tomar prestadas las reglas de composición pictórica, su manera gestual y su acabado artesanal.”<sup>21</sup>), es la creación de la imagen digital por la superposición infinita de elementos interactivos transformables lo que posibilita un diálogo constante entre la máquina como herramienta y el artista, concibiendo estructuras imaginarias compuestas por elementos “vivos” que interactúan constantemente en una supra sumatoria combinada y cuya estética es, retomando los conceptos de Schultz, una estética del Collage. Hoy en día, la realización de ilustraciones digitales en dos dimensiones se ejecutan utilizando dos técnicas con características divergentes: el dibujo vectorial y la transformación de mapas de bits (bitmap<sup>22</sup>). El trazado vectorial cimenta su metodología en la creación de curvas de Bézier<sup>23</sup>, caracterizada por una gran precisión y calidad lineal en la creación de contornos y trazos geométricos, pero que a su vez limita el desarrollo espontáneo y la expresividad de las imágenes vectoriales. En contraparte, las imágenes creadas con bitmaps están constituidas por una inmensa cantidad de unidades de información cromática llamadas Píxeles<sup>24</sup>, que por medio de un mapeo de posición y de valor tonal tienen la capacidad de representar cualquier tipo de elemento visual.

En la época de los 90, April Greiman proponía el término de “imagería híbrida” para describir los primeros acercamientos artísticos en la combinación de medios que en ese entonces permitían las aplicaciones gráficas en la

<sup>21</sup> Gómez (2000:43)

<sup>22</sup> Una imagen en mapa de *bits*, también conocida como imagen matricial, *bitmap*, *raster image* o extensión .bmp (estos dos tomados del inglés), o imagen ráster (un calco del inglés), es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada matriz, que se puede visualizar en un monitor, papel u otro dispositivo de representación. (Wikipedia, 2013)

<sup>23</sup> Se denomina curvas de Bézier a un sistema que se desarrolló hacia los años 1960 para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y en el de automóviles. Su denominación es en honor a Pierre Bézier, quien ideó un método de descripción matemática de las curvas que se comenzó a utilizar con éxito en los programas de CAD. (Wikipedia, 2013)

<sup>24</sup> Un píxel o pixel, plural píxeles, (acrónimo del inglés *picture element*, ‘elemento de imagen’) es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico. (Wikipedia, 2013)





plataforma Mac<sup>25</sup>. La idea de imagen digital híbrida alcanza ahora nuevas dimensiones con el desarrollo de la tecnología en el campo de la ilustración digital, que ha generado la convergencia de diversos medios de artísticos tradicionales como los dibujos a lápiz, pinturas acrílicas, fotografías en papel, objetos tridimensionales, y toda clase de medios análogos digitalizados, para ser manipulados y fusionados con elementos de origen digital en un mismo entorno virtual. Tal como se cita a Michelle Henning en *El análisis de la Imagen Fotográfica*: “a lo que asistimos no es tanto a una cultura digital que sustituya los viejos medios de producción de imágenes, sino al aumento vertiginoso del proceso de digitalización de esos mismos medios tradicionales” (Isla, 2005). Si las tecnologías digitales han traído consigo un universo visual que permite la generación, manipulación e hibridación de imágenes, es posible pensar que traiga junto con sus avances una nueva manera de ver y transformar el mundo. “Posiblemente aquí se acaba ese humanismo tradicional que ve en la herramienta exclusivamente la instrumentación de una facultad, y no su transformación.” (Debray, 1994). Si bien el arte digital es aquel que realizado con las nuevas técnicas y tecnologías digitales ha replanteando las relaciones entre el artista, la obra, el espectador y el contexto de su producción, es la ilustración digital la que mueve los hilos de la industria mediática que permite la continua reinención y actualización de las tecnologías digitales, renovando y reorganizando la forma de producir, publicar y visualizar la imagen digital, hasta el punto de cambiar su misma naturaleza.

### I.2.3 Las nuevas técnicas de arte digital. El Speed Painting

37

*“En una cultura hipermoderna, cultura acelerada de flujos, la condición misma de la obra de arte radica en su hiperreproducibilidad, el arte deviene performativo.”* (Cuadra, 2007)

El devenir de herramientas digitales cada vez más poderosas en el florecimiento de sociedades que buscan el placer visual en elementos fantasiosos imaginados, hace que se cree en el seno de la ilustración digital un amplio espectro de técnicas aplicables a la construcción y mediatización de las obras de arte digital. Parte de esta mediatización se forja en el hacer partícipe a los espectadores y consumidores visuales de los procesos de creación de las piezas trabajadas digitalmente. De esta manera, se han generado espacios virtuales en el internet donde los productores de imágenes digitales revelan, a manera de tutoriales, las fases de elaboración de la obra, e incluso han llegado a socializar sus materiales personales de creación, asegurando que las herramientas digitales tienen cierto espíritu personal que encamina a la obra digital en su construcción, tal como lo afirma el artista e ilustrador digital Andrew “Android” Jones: “Es increíble observar las decisiones que el software hace intuitivamente. Sé que es sólo un programa, pero hay momentos en que parece que hay una personalidad detrás de todo el código.” (Jones, 2011).

<sup>25</sup> Mac es el diminutivo de Macintosh, el cual es el nombre con el que actualmente nos referimos a cualquier ordenador personal diseñado, desarrollado, construido, comercializado y vendido por la compañía Apple Inc. (Wikipedia, 2013)

### 1.2.3.1.- ¿Qué es el Speed Painting?

El Speed Painting es un método de pintura digital realizado en una computadora por medio de un software gráfico especializado y en un tiempo límite determinado. El tipo de software gráfico que utiliza reproduce las características de pintura tradicional a partir de pinceles electrónicos con diferentes tamaños, formas y niveles de presión. Este tipo de arte digital es usualmente realizado sin un boceto preliminar, y con sólo una vaga idea de la apariencia final de la obra. Como parte de la creación de un Speed Painting, se utiliza un programa de grabación de video que va captando cada movimiento que realiza el artista digital en la pantalla desde el principio hasta el final de la imagen digital, un trabajo que puede llevar horas o días en su elaboración, para después compactar el proceso por medio de un software de edición en un video de pocos minutos y finalmente exponerlo en las redes sociales del internet con una banda sonora de fondo, a manera de video arte.



**Img 7: De izquierda a derecha (Primer Speed Painting conocido por Nico di Mattia – Speed Painting de Spiderman por Nico di Mattia)**

El primer Speed Painting digital fue subido en formato de video al internet por el usuario de YouTube “macpulenta” (nombre de usuario de Nico di Mattia) el 9 de Febrero del 2007, en el cual el artista digital ilustraba en siete minutos un retrato del vocalista del grupo de música “Radio Head”, Tom Yorke, que le había costado cuatro horas y media en su realización en tiempo real. Este primer Speed Painting tuvo en los siguientes seis años más de 1.67 millones de visitas y alrededor de 3100 comentarios. La propagación de este medio fue de características exponenciales entre los usuarios de YouTube. El 2 de Mayo del 2007 Di Mattia sube un Speed Painting de la película “Spiderman 2”, la cual en seis años ha sido vista por más de 22.1 millones de usuarios y ha generado 1200 comentarios. (Know Your Meme, 2013). En el Speed Painting, no sólo armonizan tecnología, arte e inmanencia del artista digital con su obra para crear una inclinación estética que se está convirtiendo en un paradigma del



arte multimediático, si no que en la construcción de la imagen digital, se aprecian libertades creativas que no son observables en otras técnicas. Profesionales en la producción de Concept Art<sup>26</sup> para la industria del cine, la televisión y los videojuegos, descubren que en procesos de creación digital existe, además de la imperturbabilidad de pintar una obra de un solo intento, la magia que conlleva la introducción vertiginosa e infinita de ideas como poiésis de la imagen, convirtiendo al Speed Painting en una manera distinta de generar y de ver el arte.

### 1.2.3.2.- La propuesta visual del Speed Painting

*“Los nuevos medios, permiten experimentar la dimensión del tiempo a través de los programas de animación desarrollados en las últimas décadas; el desarrollo de esta tecnología permite las transformaciones de imágenes recurrentes que se suceden unas a otras o que se presentan de manera simultánea.”* (Hernández, 2005).

“En primer lugar, debe recordarse que la obra de arte siempre opera sobre lo sensorial, por lo que debe utilizar colores, luces, objetos, sonidos, palabras, etcétera. Aún el arte conceptual se vale de algún objeto para impulsar la reflexión del observador.” (Rinaldi, 2008). En el Speed Painting, además del uso de técnicas que agudizan la experiencia audiovisual, juega un factor importante el tiempo en el que se desarrolla la creación de la imagen digital, que, dependiendo del momento de reproducción, llega a tener un carácter performático. Una de las variaciones dentro de este nuevo tipo de arte, son las competencias de Speed Painting a modo de eventos en tiempo real a los que acuden un sin número de artistas con sus respectivas herramientas digitales, que tienen una duración de aproximadamente 15 minutos por ejecución de cada participante. En el proceso, se expone simultáneamente en pantalla gigante la construcción de las obras de cada artista, mientras que una pista musical, a manera de soundtrack del evento, es reproducida como parte de la acción performática. En nuestro país empiezan a existir eventos en los que arte digital en vivo y música coexisten a manera de Speed Paintings con el Sketch Book Party, cuya primera edición se dio en Quito en Julio del 2010 teniendo como organizadores al movimiento Ilustradores Ecuatorianos<sup>27</sup> y que ahora se encuentra ya en su quinta edición extrapolándose a otras ciudades como Cuenca, Ambato y Riobamba.<sup>28</sup>

<sup>26</sup> El Arte de concepto, visto desde el punto de vista de la [ilustración \(arte\)](#), el objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se realice en el producto final. (Wikipedia, 2013)

<sup>27</sup> <http://www.ilustradoresecuadorianos.org/> -

<http://www.facebook.com/ilustradores.ecuatorianos?sk=info>

<sup>28</sup> <http://www.ilustradoresecuadorianos.org/search/label/sketchbook%20party>



**Img 8: Fotografía del Sketchbook Party en Cuenca, celebrado el 23 de Febrero del 2013.**

Las imágenes producidas son el resultado del decantamiento técnico y tecnológico de la industria audiovisual, la cual parece que está moviendo los hilos del deleite visual hacia una idea de re tecnificación de la exuberancia: “Las nuevas “imágenes”, ubicadas hasta ahora en los efectos especiales, las presentaciones televisadas o los videojuegos, ofrecen con toda claridad asombrosas posibilidades lúdicas, irónicas, fantásticas también en cuanto que revivifican lo maravilloso de los textos antiguos con ayuda de impecables trucajes. Y, también integrando la abstracción en lo audiovisual. ¿Un nuevo período barroco en el horizonte?” (Debray, 1994). Esto ha derivado en que las nuevas imágenes sean usadas para generar una estética que se contempla principalmente en el cine, basada en la espectacularidad y el artificio formal: “A diferencia del cine clásico y moderno, esta nueva estética posmoderna ya no hace énfasis en el contenido, sino más bien en la superficie. No se busca la reflexión sino el efecto sensacionalista y la estimulación del placer. Es el caso de las películas taquilleras del “nuevo Hollywood” como Avatar<sup>29</sup>.” (Arriarán & Alvírez, 2011). Por esta razón teóricos de la talla de David Bordwell señalan que hay una transformación de una estética cinematográfica basada en el significado (el contenido, la trama y la psicología de los personajes) a otra estética formalista basada en el significante (el impacto sensorial). Álvaro Cuadra aborda el tema estudiando también el séptimo arte: “Producciones recientes tan diversas como “Kill Bill”<sup>30</sup>, de Quentin Tarantino o “High School Musical”<sup>31</sup> de Disney Channel se inscriben en la lógica del videoclip. En ambas producciones encontramos rasgos híbridos de distintos géneros audiovisuales, cuyo horizonte no puede ser otro que su éxito en términos comerciales,

<sup>29</sup> Avatar es una película de ciencia ficción estadounidense de 2009, escrita, producida y dirigida por James Cameron y protagonizada por Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang y Michelle Rodríguez. (Wikipedia, 2013)

<sup>30</sup> Kill Bill es una película de acción y suspense de dos partes estrenada en 2003 y 2004, que fue escrita y dirigida por Quentin Tarantino.

<sup>31</sup> High School Musical es una película musical estadounidense estrenada el 20 de enero de 2006 por el canal Disney Channel y ganadora de un Emmy.



garantizada por una estructura narrativa elemental que rememora algunas tiras cómicas, pero plagada de efectos auditivos y visuales que llevan al “éxtasis sensual” a las nuevas generaciones de públicos hipermasivos formados en los cánones de una cultura internacional popular.” (Cuadra, 2007). Según la explicación de Jesús Martín Barbero, la creciente importancia de los medios audiovisuales es lo que permite explicar la transformación de la sensibilidad. Es el caso de la estética audiovisual que posibilita una nueva experiencia estética en la vida cotidiana. (Arriarán & Alvírez, 2011). Una verdad que no es desconocida en las actuales instancias institucionales del arte mundial: “El hecho de que el arte haya perdido su sentido político puede, no obstante, quedar compensado por un acercamiento a las masas, aún cuando esto suponga la restricción a que la manifestación artística posea sólo una función decorativa.”<sup>32</sup>



Img 9: Escena de la película Ávatar.

Sin embargo, la condición del Speed Painting como un producto con conciencia audiovisual se da a través de las asociaciones tecnológicas de propagación en el internet y sobre todo en las redes sociales. Esto se debe a que “el medio técnico de transmisión de formas culturales no es neutral con respecto a los contenidos. Contribuye a la fijación de significados y a su reproducibilidad ampliada, facilitando así nuevas formas de poder simbólico. Sin duda la televisión ha sido uno de los medios que más ha influido en la masificación de la cultura por el reconocido poder de penetración de las imágenes electrónicas como por la facilidad de acceso a ellas”.<sup>33</sup> Si la televisión en sus días de apogeo fue el sustrato contenedor de la civilización mediática y su masiva expansión, hoy por hoy el internet ha tomado la posta de su predecesor hilvanando procesos de aprehensión cultural a partir de la imagen difundida: “La imagen proyectada obedece a una lógica de totalización, la imagen difundida a una lógica de fragmentación. De la duración, de los géneros, de los

<sup>32</sup> Germano Celant, Comisario en el 2007 en el MAMbo (Museo d’Arte Moderna di Bologna), titulada Vertigo, il secolo di arte off-media dal futurismo al web.

<sup>33</sup> Larraín, Jorge. Identidad chilena. Santiago. Lom Ediciones. 2001: 242



acontecimientos, de los públicos. Allí donde éste suscribe un contrato de visión con un bloque potencial, pueblo o público para ponerle un discurso o un relato; a la segunda le basta con hacer vibrar por contacto pequeñas intensidades locales.” (Debray, 1994). Como constructores del mundo generado por su poder fantasioso, existe la tendencia por parte de los artistas digitales de negar la realidad existente en sus obras. Esto podría deberse a que “como parte de este proceso de invención fantástica que ofrece diez mil veces más imágenes y más seductoras que del mundo que nos rodea, existe el interés de negar la realidad en la que se vive, debido a que la imaginación es la función irrealizante de la consecuencia, por la cual podemos negar las cosas tal como se producen.” (Debray, 1994). Esta postura se acentúa y se acopla a los nuevos procesos de creación de imágenes digitales, donde manejar discursos de negación de realidades en espacios virtuales de comunicación, propone un acercamiento del espectador a desarrollar un pensamiento alternativo a su entorno, a partir de los ojos del artista digital y de su subjetivismo intrínseco. “La tecnología remite hoy no a unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras. Radicalizando la experiencia de desanclaje producida por la modernidad, la tecnología deslocaliza los saberes modificando tanto el estatuto cognitivo como institucional de las condiciones del saber y las figuras de la razón (Gh. Chartron, A. Reneaud) lo que está conduciendo a un fuerte emborronamiento de las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, naturaleza y artificio, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana”. (Martín-Barbero, 2004).

## **CAPÍTULO II: MUNDOS IMAGINARIOS.**

*“El concepto de imaginario nos permite adentrarnos en los procesos de creación y de formación de la subjetividad, al mismo tiempo que nos enfrenta a la idea de un imaginario colectivo, fruto de una época y de unas convenciones sociales y pautas culturales. Esta dinámica entre convención y creación, entre individuo y sociedad, se configura en la misma práctica artística, en la creación de modelos alternativos que ponen en cuestión las convenciones formales de los géneros.”* (Muntañola & Ardévol, 2004)

Como se vio en el capítulo anterior, los medios de expresión artística en dos dimensiones, sean estos tradicionales o digitales, reflejan no solo el objeto de su estudio sobre la superficie utilizada, si no también evidencian parámetros de la realidad social, tecnológica, cultural y estética de la época en que las obras fueron concebidas. Ahora la pregunta es, ¿Cuál es la “realidad” que se desentraña entre las imágenes que observamos? Con miras de estructurar un juicio que dirija el presente documento sin llegar a generar una discusión exorbitada de lo que es la realidad, se adopta la postura del pensamiento pragmático de Nelson Goodman, para asegurar que existen distintas descripciones simbólicas de la realidad, lo cual permite que imperen varias maneras de hacer mundos posibles. El estudio de Goodman entiende la realidad en la relación directa a la facultad del ser humano, por medio de su capacidad simbólica, de crear versiones de mundos, tantos como puedan



representar formas de captar, describir o representar; (Montero, 2003) de manera que no hay un mundo real fuera del modo de describirlo, percibirlo, o representarlo, y esto evoluciona a operar con tantas realidades como seres humanos creadores de esta existan. Dicho en sus propias palabras: “Lo que hay consiste en lo que hacemos”.<sup>34</sup>

## II.1.- Lo imaginario y la realidad.

*“Lo imaginario no es susceptible de definición. Por la sencilla razón de que es él la fuente de las definiciones.”* (Lizcano, 2006)

Representar el mundo que se habita es una de las maneras clásicas de acercarse a lo que se quisiera denominar mundo real. Esta representación empieza con la imitación de lo observado, en donde imitar no es duplicar la realidad, si no recomponerla, rehacerla, redescubrirla, de manera que mientras más cercana es la representación más verosímil es su imitación, y en el caso opuesto, mientras más alejada es la representación, más cerca se está del mundo de la invención y lo imaginario, construyendo así los mundos de la ficción. Los “llamados mundos posibles de la ficción operan en los mundos reales de manera muy similar a como lo hace la no ficción(...). Tanto Cervantes, como el Bosco o Goya, y en no menor medida que Boswell, Newton o Darwin, parten de mundos familiares, los deshacen, los rehacen y vuelven a partir de ellos, y reformulan, así, esos mundos de diversas maneras, a veces notables y a veces recónditas, pero que acaban por ser reconocibles” (Goodman, 1990). En el proceso de invención de mundos, lo que se entreteje es la sociedad, y lo que se concibe en última instancia es la realidad de esta sociedad. Todos los individuos llevan consigo los mundos en que creer, los cuales, junto con los mundos del resto de habitantes que conforman su comunidad, generan un imaginario social que está presente en el corazón de la realidad colectiva. “Lo imaginario, por tanto, no está sólo allí donde se le suele suponer, en los mitos y los símbolos, en las utopías colectivas y en las fantasías de cada uno. Está también donde menos se le supone, incluso en el corazón mismo de la llamada racionalidad.” (Lizcano, 2006). Cuando la sociedad dispone la formación del imaginario como producto intersubjetivo colectivamente, por ende también dispone su realidad. Un tema que ha sido ampliamente estudiado por el filósofo y semiólogo Armando Silva, quien cataloga estos procesos dentro del concepto “imaginarios urbanos” de la siguiente manera: “Este nuevo campo en formación, en el que convergen varias disciplinas en su construcción epistemológica, se ocupa de lo que está por fuera del marco de la racionalidad positiva, para enmarcar los sentimientos, los deseos ciudadanos, las fantasías de lo inesperado que se manifiestan como promesa de manera colectiva.” (Silva, 2006).

<sup>34</sup> N. GOODMAN, Of Mind and Other Matters, op. cit., p. 57



### II.1.1.- Imaginarios urbanos.

*“Lo imaginario viene a complementar, a dar un suplemento, a ocupar las fracturas o los huecos de lo que sí podemos conocer.”* (Canclini, 2007)

El concepto de imaginarios urbanos es un término que se lo utiliza recientemente para definir, a partir de construcciones mentales y emocionales de los habitantes de un territorio determinado, un fenómeno social. Su importancia radica en la medida en la que los mundos imaginados se ubican sobre la realidad modificándola y dándole un nuevo sentido. Lo imaginario se organiza tanto de adentro hacia fuera del individuo, como de a fuera hacia adentro del mismo, concibiendo un trayecto real, y a su vez fantasioso, a recorrer. La potencia cabal de lo imaginario, se da cuando este se escapa del individuo y sale a vivir en las ciudades, a inventarlas, a modificarlas, a estructurarlas y a validarlas. La acción de imitar la realidad observada por sus habitantes va calando en los aspectos más ínfimos de la sociedad en la que viven, generando un círculo vicioso de perpetuo génesis entre lo real y lo imaginado. “La noción de imaginarios remite más a aspectos donde lo real, lo objetivo, lo observable es menos significativo. Reconoce más fuertemente el carácter imaginado. Estamos frente a un proceso de fundamentación y reconstrucción incesante del objeto.” (Canclini, 2007). Lo imaginario no son mentiras ni secretos, si no que se erigen como verdades tácitas, que sin ser comprobadas con los métodos de inducción lógica conocidos, se legitiman en el accionar diario de los habitantes que conforman una sociedad. “Los imaginarios son así verdades sociales, no científicas, y de ahí su cercanía con la dimensión estética de cada colectividad.” (Silva, 2006)

44

Si bien todos los individuos de una sociedad están en la libertad de manejar el número de mundos imaginarios que deseen (“cada habitante fragmenta y tiene conjeturas sobre aquello que no ve, que no conoce, o que atraviesa superficialmente.” (Canclini, 2007).), los imaginarios urbanos no solo se recrean en los aspectos fantasiosos de sus habitantes, si no también en los objetos y elementos físicos presentes en la ciudad: afiches, vallas publicitarias, graffittis, edificios, calles, semáforos, buses, etc. son parte del metarelato de la ciudad, que permiten ver lo que a simple vista no es posible dilucidar. La expresión del imaginario urbano registra su materialización en la construcción de la imagen, una imagen edificada desde los intangibles de la ciudad, que busca sobre imponerse a la misma ciudad que la conforma: “En rigor el imaginario radical implica la capacidad de hacer surgir como imagen algo que no es, ni que fue.”<sup>35</sup> Si la imagen es la unidad expresiva de la ciudad, modificar la imagen conllevaría a modificar el imaginario que la recrea, y por ende modificar la realidad: “El objetivo no es alcanzar lo que está bajo la superficie de la imagen, sino ampliarla, enriquecerla, darle definición, tiempo. En este punto emerge una nueva cultura”<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Castoriadis:220

<sup>36</sup> Susan Buck-Morss “Estudios visuales e imaginación global”





### II.1.2.- El poder de la imagen en el constructo social.

*“Frente a las palabras y a diferencia de ellas, las imágenes suelen comportarse como auténticos seres vivos, con alma y voluntad propias, originadas muy dentro de sí mismas. Nadie ha podido develar por completo la fuente misteriosa de donde fluyen sus poderes. Y nadie podrá hacerlo.” (Zamora, 2007)*

El término imaginario hace referencia irreductiblemente a dos conceptos que lo dominan y lo generan, la imagen y la imaginación. “Y, ciertamente, todos los estudiosos coinciden en señalar a las imágenes como los principales —cuando no exclusivos— habitantes de ese mundo (o pre-mundo) de lo imaginario. (Lizcano, 2006). Un mundo en el que la visión y su producto, las imágenes, son antepuestos a cualquier otra manera sensitiva de generar un estímulo hacia quien está delante de esta. Tanto en oriente como en occidente, la imagen se convierte en el objeto a vencer, poseedora de virtudes paranormales, guardiana de la imaginación y creadora de deidades, fetichismos y fanatismos. El papel operativo de la imagen nunca ha sido tan visible y oportuno como lo es ahora en la época de la tecnología audiovisual y de la interconexión humana a nivel global, llegando a unir habitantes de un mismo sector, o de muy diferentes sectores, bajo un mismo elemento visual, individualizándolos y agrupándolos de igual manera.

Las imágenes no existen solas, y envuelven a los habitantes de la ciudad, utilizando los medios masivos de comunicación para fluir entre ellos y transmitir su sentido representacional como verdadero, incidiendo no solo en la manera en la que se piensan las cosas, si no también en la manera en la que se sienten: “Las imágenes no sólo nos rodean, también nos configuran, no sólo las interpretamos, sino que las construimos, las creamos. Por ello, forman parte del proceso cultural, constituyen nuestro universo simbólico y, en este sentido, forman parte también de nuestra realidad “interna”, forman nuestra subjetividad. Por este motivo, una aproximación cultural a la imagen nos recuerda que las imágenes que elaboramos no son sólo un reflejo de nuestro mundo, sino que configuran nuestro mundo simbólico y, por lo tanto, nuestra realidad más vital: lo que pensamos y sentimos que somos.” (Muntañola & Ardévol, 2004). El poder que adquiere la imagen en el sustrato social no viene dado por el significado de la misma, si no por el hecho de ser visible, permitiendo que sus procesos emocionales sean conducidos y validados por la cultura, y unificados en la experiencia humana, de manera que la cultura visual no se la teoriza, se la vive. En palabras de Régis Debray: “La ecuación de la era visual: lo Visible = lo Real = lo Verdadero.” (Debray, 1994)

### II.1.3.- Lo imaginario Tecnológico

*“Cada nueva maquinaria de transmisión colectiva reorganiza nuestros lugares comunes, esos elementos incommunicables que nos permiten comunicar. Como el sujeto cognitivo en sí mismo, el sujeto creyente es un sujeto técnico, por que ante todo es un hombre imaginario. Con un imaginario cada vez mejor equipado, cada vez tendremos más estética, la moral y la política de nuestras*





*prótesis.*” (Debray, 1994)

La presencia de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la transmisión de información audiovisual ha reescrito la función de las imágenes dentro del apartado social, tanto que ha empezado a sustituir la reproducción de la realidad, por su creación. “En este sentido, el papel ejercido por los medios y sus dispositivos técnicos no consistiría en tratar de reproducir la realidad (como se profetizaba en la primera etapa de la fotografía), sino de construirla.” (Giannetti, Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, 2001). Los medios de comunicación, además de transferir noticias de muy diferente índole entre los habitantes de una ciudad, crean su propia realidad como símbolos del intercambio de la información y a su vez construyen la realidad de lo que difunden por medio de sí mismos en espacios no físicos de transacción informativa. “No debe extrañarnos, pues, que la ciudad haya sido definida como la imagen de un mundo, pero esta idea se complementaría diciendo que la ciudad es del mismo modo lo contrario: el mundo de una imagen, que lenta y colectivamente se va construyendo y volviendo a construir, incesantemente.” (Silva, 2006).

“Pensadores actuales, como Vilém Flusser, Götz Großklaus, Régis Debray o Dietmar Kamper, plantean que los seres humanos ya no vivimos hoy exclusivamente “en” el mundo, ni “en” el lenguaje, sino sobre todo “en” las imágenes: en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas; y en las imágenes del mundo, de nosotros mismos y de otras personas que nos fueron proporcionadas por los medios técnicos.” (Giannetti, Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, 2001). Cabe recalcar que los espacios en los que circula la información como parte de la construcción de la ciudad imaginaria, sitios derivados de las nuevas propuestas tecnológicas, no sustituyen a los lugares físicos del entorno social. “No se trata de soslayar la importancia del espacio físico, de las sedes donde se despliega la vida social –sean calles, mercados, plazas, centros comerciales, estadios, cafés, cantinas, etcétera–, sino de relevar la pertinencia de otros sitios que, sin ser materiales (o quizá precisamente por carecer de materialidad), permiten la existencia de comunidades sin proximidad física, que utilizan las formas del espacio social propias de la Posmodernidad, como constructoras de sentidos, significados e imaginarios urbanos colectivos.” (Gómez & Lugo, 2008)

## II.2.- La ciudad imaginaria.

*“De acuerdo con los fenomenólogos, la sociedad existe como realidad objetiva y subjetiva y, por tanto, ambas dimensiones deben ser analizadas para una comprensión adecuada de ella.”<sup>37</sup>*

Construir una ciudad es una tarea conjunta de arquitectos, ingenieros, contratistas, obreros, trabajadores municipales y un sin número de personas

---

<sup>37</sup> Berger y Luckmann, 1979



involucradas en el campo de la planeación urbana y social sobre un determinado territorio y bajo un tiempo definido. Sin embargo, las ciudades físicas construídas no son las únicas habitadas ni las únicas capaces de sufrir transformaciones con el paso del tiempo. Sus habitantes han edificado sobre ellas ciudades imaginarias a partir de sus propias experiencias y su visualidad. “Lo imaginario, afecta, filtra y modela nuestra percepción de la vida y tiene gran impacto en la elaboración de los relatos de la cotidianidad. La ciudad viene a ser un espacio privilegiado de la cotidianidad, pronunciada por los ciudadanos diariamente, y tales pronunciamientos, la fabulación, el secreto o la mentira, constituyen, entre otras, tres estrategias en la narración de ser urbano.” (Silva, 2006). Las narraciones que se sobreponen a la ciudad física no están exentas de ideología, y generan sistemas de creencias capaces de dirigir el comportamiento de los miembros de una sociedad: “La ideología, por su parte, genera representaciones e imaginarios en virtud de sus nexos con otras ideologías, o por efecto de sus características, esto es, por su capacidad para regular y dar coherencia a saberes colectivos y ser marco de referencia para todas las formas de experiencia, determinando la conexión de la praxis humana y la permanencia de la acción.” (Gómez & Lugo, 2008). El término imaginario no solo se conduce bajo las premisas de deformación o transformación de un elemento precedente real, si no que puede además ser entendido, sin que esto excluya el concepto anterior, en el sentido de la invención propositiva que reemplazaría o añadiría un nuevo elemento a la realidad observada.

#### II.2.1.- Los afectos ocultos en los espacios.

*“Las relaciones de lo imaginario con lo simbólico en la ciudad se dan como principio fundamental en su percepción: lo imaginario utiliza lo simbólico para manifestarse, y cuando la fantasía ciudadana hace efecto en un simbolismo concreto como el rumor, el chiste, el nombre de un almacén, o la marca de un lugar como sitio territorial, entonces lo urbano se hace presente como la imagen de una forma de ser.”* (Silva, 2006)

Está impregnado en el paradigma de los habitantes de una ciudad que los límites de la misma se infieren física y experiencialmente. Pertenecer a dicha ciudad significa entenderla en ámbitos de saber y poder dentro de estos límites: “En el lugar, saber y poder brotan de él y se mantienen apegados a él: ambos dependen del contexto a la vez que revierten sobre el entorno, dotándole de sentido y consolidando su fuerza específica. Aquí, saber y poder son propiedad del común de los lugareños, que mantienen y transforman su poder y sus saberes según sus conveniencias. (...) Saber y poder, arraigan en el lugar, lo expresan y lo recrean.” (Lizcano, 2006). Entender los lugares significa entender la ciudad en la que viven sus habitantes. Los lugares en una urbe no son simplemente sitios delimitados por objetos con propiedades físicas, si no también con propiedades subjetivas e intersubjetivas generadas por quienes los concurren: “La macro visión del mundo pasa por el microcosmos afectivo desde donde se aprende a nombrar, a situar, a marcar el mundo que comprendo no sólo desde afuera hacia dentro, sino originalmente al contrario,



desde adentro, desde mi interior psicológico o los interiores sociales de mi territorio, hacia el mundo como resto. Es así como aún en épocas de globalización en el siglo XXI se puede mantener una nueva noción de territorio si lo entendemos como terreno afectivo desde donde veo el mundo como sustento imaginario.” (Silva, 2006). La presencia de afectos en espacios establecidos, separa tajantemente los lugares propios y comunes del individuo, donde el sentimiento de pertenencia hacia un sitio determinado embellece, mitifica, previene, entristece, alegra, etc. un territorio físico con base en la experiencialidad personal y en los imaginarios contruídos por el resto de individuos que lo transitan. Son así los lugares apropiados por sus habitantes los rincones favoritos de los afectos para residir. “En los lugares todo se entrelaza íntimamente; son ellos los que constituyen y dan significado a lo que en ellos se aloja, de modo que algo o alguien, trasladado a otro lugar, ya no es eso mismo sino otra cosa: la cosa o persona no está en el lugar, es del lugar. El lugar y los lugareños se hacen entre sí. Los lugares son heterogéneos y se mantienen notablemente inconexos los unos de los otros. Cada uno se caracteriza por cualidades y significados que le son propios, y que le hacen fundamentalmente diferente de otros lugares. Entre lugares, trasladarse es un poco deshacerse; traducirse, perder significado.” (Lizcano, 2006)

Representar de diferentes maneras territorios que manejan un sentimiento de apropiación, refuerza el sentido de pertenencia del mismo, entendiéndolo como la superficie espacial que sustenta el reconocimiento no sólo de los objetos, si no también de los habitantes del lugar. El imaginario de una persona que utiliza el transporte público, entiende como territorio al vehículo de transporte junto con el conductor del mismo. Lo anterior constituye las experiencias de territorialidad que, según Lindón, “dan cuenta de la relación del sujeto con el territorio, relación que se establece desde la subjetividad social”. (Gómez & Lugo, 2008). Sin embargo, “representar hace presente lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, aliviar una pena.” (Debray, 1994). Una pena que solo es sentida por sus habitantes, y que busca en la imagen el sosiego que el lugar transmite.

## II.2.2.-. La presencia de los imaginarios en la ausencia.

*“En términos muy generales podemos decir que imaginamos lo que no conocemos, o lo que no es, o lo que aún no es (...). Los imaginarios corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o deseamos que existiera.” (Canclini, 2007)*

Presencia-ausencia es un concepto dual determinante a la hora de entender lo imaginario. Esto se da por que lo imaginario aparece como una respuesta hacia el vacío que se genera en la ausencia de algo que tuvo un lugar físico o emocional con anterioridad. La presencia en la ausencia crea el imaginario del deseo, el imaginario de un anhelo cuya forma primigenia es indefinida por no tener un elemento visual que las signifique, convirtiéndose en un símbolo en el cual “su contenido alude al inconsciente, lo trascendente, lo sobrenatural o a

todas aquellas cosas "ausentes" y difíciles de percibir que, por definición, son la materia del arte, la religión y el mito." (Altamirano, 2011, pp. 13-24). Las relaciones humanas se validan por lo ausente de sus interacciones, por símbolos inexpresables que se resignifican una y otra vez y que crean un espacio que espera ser ocupado por un imaginario no sólo de manera visual, sino también de manera afectiva y emotiva. El símbolo aparece en la evocación de la ausencia y en su intento de racionalizar lo subjetivo, en palabras de la doctora en sociología, Blanca Solares Altamirano, "el símbolo está en el límite de lo concreto y lo difuso, lo consciente y lo inconsciente, lo presente y lo que se presiente." (Altamirano, 2011). No obstante, aunque lo imaginario llena el vacío del símbolo causado por la ausencia, la presencia no lo reemplaza. La presencia visual que se genera al observar una película, no reemplaza el imaginario que su libro provoca. Hugo Finkelstein, al final de su poema "La espera" coincide en que lo imaginario posee un lugar irremplazable en la ausencia de la presencia:

Y cuando ya parece que lo esperado no viene,  
lo esperado llega.  
Pero nunca,  
nunca lo que llega es igual a lo esperado.  
Lo esperado siempre es mejor.



Img 10: Mujer y pájaro en la noche por Joan Miró.

El símbolo resultante entre la dicotomía ausencia-presencia, ha sido ya explorado en la producción artística, y puede ser visualizado en una de las obras de Joan Miró: "Cada vez que un espectador observa un cuadro como "Mujer y Pájaro en la Noche"<sup>38</sup> (...), se convierte en testigo de "la presencia de una ausencia", repite, a veces sin saberlo, el acto redundante a través del cual

<sup>38</sup> Imagen. Obra de Joan Miró. Una mujer, caracterizada por el sexo, que ocupa verticalmente la parte central del cuerpo, y rodeada de estrellas, contempla el vuelo de un ave. En la obra de Miró, el pájaro establece esta relación de una manera particular entre la mujer y la luna, los dos grandes mitos fecundantes arquetípicos de la humanidad.





el artista alude al eterno femenino o al misterio de la feminidad y la noche encerrado en cada mujer.” (Altamirano, 2011, pp. 13-24). Así, el significado ausente, apenas concebible pero no representable, del símbolo femenino se extiende por el universo imaginario de su imagen, una representación visual con estética propia que sólo es posible cuando la imagen se enlaza con el proceso subjetivo interno del autor.

Trasladando esta dualidad a lo social, Armando Silva en sus estudios nos comunica la instancia imaginaria que proclama al imaginario como inscripción psíquica, lo cual quiere decir que cuando el fantasma de la ausencia aparece domina el orden imaginario: “En estos casos nuestros estudios privilegian momentos en los cuales los sentimientos son dominantes ante la razón, tales como estados de miedo, odio, afecto, ilusión: un estudio urbano desde la perspectiva de los imaginarios se dirige a revelar situaciones y momentos en los cuales la colectividad vive o se expresa en algún límite de la realidad prevista.” (Silva, 2006). Debido a su origen y a su propia naturaleza, los imaginarios cambian al mismo ritmo que cambia la ciudad, originando nuevas formas de relacionarse con ella y definiendo los lugares según la experiencia vivida en ellos. “Estas prácticas conducen a la elaboración de imaginarios vinculados con experiencias placenteras o de goce; o que aluden a conflictos, distopías o miedos que afectan de algún modo a los sujetos y las formas de relacionarse con su entorno. Entre ellos se encuentran los imaginarios de la inseguridad y la violencia urbana, que en ciudades con muy altos índices de violencia pueden llegar a dominar los imaginarios urbanos.” (Gómez & Lugo, 2008). Octavio Paz aseguraba que la mirada da realidad a lo mirado. En este proceso de observación, la persona que observa impregna a lo observado de sus prejuicios, creencias, anhelos, intereses y también sus miedos, todo esto en el resquicio que significa la ausencia de la seguridad y la presencia de nuestras dudas. “Como afirma Rossana Reguillo, podemos estar completamente a salvo y, sin embargo, ser presa de miedos profundos ante la imaginación de un mal; esa imaginación es parte del acervo de experiencias que comparten los colectivos sociales. Así, coincidimos con esta autora en que “los miedos son individualmente experimentados, socialmente contruidos y culturalmente compartidos”. (Gómez & Lugo, 2008).

### *II.2.2.1.-. Los imaginarios maléficos.*

*“A través de los imaginarios los diversos grupos sociales expresan clara o veladamente sus deseos o aspiraciones, las diferencias sociales, sus ansiedades, proyectos, utopías y temores relativos al espacio y vida urbanos.”* (Gómez & Lugo, 2008)

El miedo es una sensación inherente al ser humano, somatiza sus efectos en respuesta a una variedad de estímulos externos que representan una amenaza. Investigaciones recientes confirman que los imaginarios del miedo constituyen uno de los tres imaginarios dominantes en la mayoría de las





ciudades latinoamericanas.<sup>39</sup> “El creciente protagonismo del miedo en las ciudades ha posibilitado la emergencia y difusión de imaginarios sociales que en la actualidad se han constituido como dominantes: los imaginarios maléficos, los cuales están asociados a la inseguridad, el riesgo y la violencia, situaciones objetivas que se experimentan en los espacios públicos de las ciudades medias y grandes, pero también resultan de proyecciones imaginarias, no por ello irrelevantes, donde intervienen múltiples factores.” (Gómez & Lugo, 2008). Las manifestaciones subjetivas de miedo generan manifestaciones objetivas de inseguridad, lo que moldea la forma de percibir, imaginar y relacionarnos con los lugares y sujetos asociados a escenarios en los que se corre peligro. “La representación de inseguridad de ciertos colectivos de la sociedad puede no coincidir con los indicadores de la realidad objetiva de la violencia, pero esto no impide que aquella se exprese de “manera real y concreta” a través de prácticas urbanas que dan cuenta de un imaginario maléfico.” (Gómez & Lugo, 2008). Si bien es cierto que los lugares en los que se recrea la inseguridad subjetiva está poblado de representaciones que los habitantes de las ciudades crean sobre la violencia urbana (“sus tipos, características y alcances que incluyen mitos y creencias, informaciones estereotipadas, temores reales e infundados.” (Romero, 2005)), es la facultad de la mente humana de manifestar presencias imaginarias en espacios de ausencia física la que los induce: “esa capacidad de la memoria para hacer aparecer lo ausente es justamente uno de los elementos centrales que alimentan los imaginarios urbanos maléficos” (Gómez & Lugo, 2008), y es la misma facultad la que tiene el potencial de representar la forma visual de dichos imaginarios.

### II.2.3.- Quito y sus imaginarios.

*“Una ciudad siempre es heterogénea, entre otras razones, porque hay muchos imaginarios que la habitan. Estos imaginarios no corresponden mecánicamente ni a condiciones de clase, ni al barrio en el que se vive, ni a otras determinaciones objetivables.”* (Canclini, 2007)

La capital del Ecuador no escapa a la convivencia imaginaria por parte de sus habitantes. De hecho, sus imaginarios empiezan a configurarse desde la pronunciación misma de su nombre: “Ciudad y palabra que la nombra van juntas desde los inicios”. (Silva, 2006). En el caso de Quito, aunque hay varias explicaciones que pasan por raíces gramaticales que evocan las palabras Quitus y Quitumbe, posiblemente el verdadero sentido esté relacionado con, según Collin Delavoud, una leyenda: “el nombre de Quito vendría del nombre de un pájaro o tórtola llamada quitu, que fue la que anunció a Pacha y Cacha – quienes habían subido al Pichincha para salvarse del diluvio– que había llegado el momento de descender al lugar donde se fundaría la nueva ciudad. De allí en más, el nombre de la urbe se mantiene con el Incario y con la conquista española, que a lo sumo lo que hizo fue añadirle la denominación de San Francisco al nombre de Quito, para marcar su impronta de fundación

<sup>39</sup> Armando Silva, comunicación personal, septiembre de 2007.



española y establecer una dominación sustentada en el “mestizaje” que se abre y la cobertura religiosa que “civiliza”. (Carrión Mena, El nombre Quito: ¿Qué ciudad evoca?, 2009). No obstante, el nombre “San Francisco de Quito” no llega a abarcar la cantidad de imaginarios no históricos que pueblan la capital. Si toda ciudad nace desde cuando se la nombra, empieza a crecer cuando se la representa y se la imagina. En la ciudad de Quito entran en juego, además de los imaginarios anteriormente abordados, los denominados imaginarios fundacionales, los cuales se caracterizan por el peso que tienen desde el origen de la ciudad, y son protagonistas de su desarrollo hasta la actualidad, (...). Se trata de los imaginarios que marcan a sus pobladores y, por tanto, a la ciudad; por la fuerza del significado y del universo simbólico que portan. (Carrión Mena, Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito, 2011). Entre los imaginarios fundacionales de Quito encontramos factores condicionantes de su impregnación en el imaginario de sus habitantes, como lo son la geografía, la topografía y la historia de la ciudad. Así, los imaginarios fundacionales de Quito giran principalmente en torno a: su estatus de capital del Ecuador<sup>40</sup>, su condición de hito como la mitad del mundo,<sup>41</sup> su dimensión poblacional,<sup>42</sup> su distinción como patrimonio de la humanidad,<sup>43</sup> su localización entre volcanes,<sup>44</sup> y su ubicación con respecto al sol.<sup>45</sup>

Según el arquitecto Fernando Carrión<sup>46</sup>, defensor de esta postura, estos imaginarios presentan como características la mutabilidad bajo parámetros de tiempo (historia), de espacio (territorio), de lo perdido (memoria) y de lo deseado (políticas), configurando una realidad simbólica en tanto que pensamiento civil de los ciudadanos que hace que los imaginarios urbanos sean parte del patrimonio cultural de nuestras ciudades.

<sup>40</sup> Y de las civilizaciones que la han ocupado a lo largo de la historia.

<sup>41</sup> “La misión geodésica de 1736 determinó el lugar equinoccial de la ciudad de Quito. Este hecho de carácter científico le otorgó el nombre ecuatorial al país, con lo cual el Ecuador nació del cruce de una línea imaginaria por el territorio patrio. (...) Es decir, un imaginario geográfico funda un país y en el caso de su capital, la geografía termina por imponer un imaginario fundacional.” (Carrión Mena, Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito, 2011)

<sup>42</sup> “Quito tiene en la actualidad una población de alrededor de 2.200.000 habitantes aunque la ciudadanía tenga un imaginario de una ciudad más grande”. (Carrión Mena, Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito, 2011)

<sup>43</sup> Quito es la primera ciudad declarada, junto a Cracovia en Polonia, como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Unesco, el 18 de septiembre de 1978. (Wikipedia, 2013)

<sup>44</sup> “Donde sobresale la presencia del Pichincha que -inicialmente- fue concebido como parte de la lógica defensiva en la época de la conquista y la independencia y que -posteriormente- pasó hacer marca de identidad de la población, además de un componente fundamental de la morfología longitudinal del estructura urbana, del sentido cultural que se impone como horizonte (límite o frontera) y de la creación permanente de incertidumbre (erupción).” (Carrión Mena, Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito, 2011)

<sup>45</sup> “La condición perpendicular de los rayos solares que producen los siguientes efectos: un orden urbano que viene desde las épocas precolombinas bajo una cotidianidad canicular que obliga a medir la temperatura en la sombra, que exista una arquitectura que no puede negarlo al momento de diseñar la puerta la ventana, y que se imponga un imagen de “postal” que se construye en la hora de tomar fotografías al principio de la mañana cuando no hay población (vacía de sociedad) y cuando el sol produce sombra.” (Carrión Mena, Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito, 2011)

<sup>46</sup> Coordinador del programa de estudios de la ciudad de FLACSO sede Ecuador, presidente de la Organización Latinoamericana y del Caribe de Centros Históricos (OLACCHI), concejal del distrito metropolitano de Quito y editorialista del Diario Hoy.



Img 11: Maqueta de la sala del MIC "Imaginarlos Quiteños"

Como parte del desarrollo y la importancia patrimonial de los imaginarios urbanos en Quito, se ha creado en el MIC (Museo Interactivo de Ciencia), la exposición permanente "Imaginarlos Quiteños"<sup>47</sup>, la cual consiste en, por medio de una maqueta interactiva de 571m<sup>2</sup>, audio e iluminación computarizada y sistemas integrados de video, identificar las cartografías alternas que se producen con las prácticas comunitarias, con los distintos modos de habitar la ciudad que la identifican como única y distinta y en la que el visitante se reconoce como ciudadano. (MIC, 2011). Si bien Quito reconoce en sus museos su distintivo como ciudad imaginaria, los imaginarios que interesan a este proyecto en particular se apartan de los anteriores imaginarios citados, con menos representación pero con igual relevancia. Se tratan de imaginarios, que como nos cuenta Emmánuel Lizcano, están presentes en elementos excluidos desde el asentamiento de las ciudades: "Todas las civilizaciones, ante el caos de fenómenos e impresiones, se edifican mediante la imposición de un orden, la constitución de un mundo tanto mental como físico y social. Este proceso de ordenación (cosmein, en griego) conlleva necesariamente la expulsión de ciertos elementos irreductibles a ese orden que cada cultura construye (y que la construye como tal cultura): son sus residuos, sus excrecencias o excrementos. Cada cosmos, es decir, cada sociedad, se erige así sobre la particular suciedad que le constituye." (Lizcano, 2006). En este sentido no se literaliza el pensamiento de Lizcano, si no que se lo contextualiza para poder incluir al pensamiento de la presencia de los imaginarios maléficos en la ciudad de Quito,<sup>48</sup> imaginarios repulsivos como un acto recordatorio de que la ciudad

<sup>47</sup> En Quito Interactivo se podrá interactuar con 15 imaginarios quiteños como: religiosidad, deporte, música y ambiente. De manera simultánea se podrá acceder a 8 imaginarios a través de varias pantallas táctiles. En cada pantalla se podrán ubicar diferentes íconos de la ciudad a través de un avanzado sistema de luces láser. (MIC, 2011)

<sup>48</sup> "Como se ha comprobado en las investigaciones del proyecto Ciudades Imaginadas, se observa una notable diferencia en la cantidad de personas que acuden y utilizan a lo largo del día los centros históricos de las principales capitales de América Latina. Se ha encontrado que sus ciudadanos desocupan sus centros históricos al caer la noche debido al miedo de ser víctimas de la violencia urbana.



existe a partir de lo que esconde, lo que se prefiere ocultar. “La presencia del excremento denuncia la precariedad y arbitrariedad del orden que se funda sobre él, de ahí la importancia de negar ese vínculo fundamental y reconstruir míticamente los orígenes a partir de una pureza original (virginidad de la madre del Dios, ‘pacto social’ ideal en que se funda la democracia, etc.). (Lizcano, 2006). Lo que pretende olvidar la ciudad de Quito es que la base de su estructura física y fantasiosa se da a partir de un imaginario urbano creado por sus habitantes en el que ellos mismos, como ciudadanos que la construyen día a día, son personajes excelsos, honorables y dignos de ejemplificación, un imaginario que se fortalece en sus calles y en sus lugares por la arrogancia de los imaginarios fundacionales de la ciudad. San Francisco de Quito olvida que se erigen en ciudadanos que se explotan unos a otros, que saquean sus propios recursos, que deciden por otros a partir de su propia conveniencia, oportunistas del mal ajeno, incapaces de ser positivos, con tendencia a culpar a terceros de sus males, con poca estima por lo propio, deshonestos, conformistas, mediocres, portodares de su lema y ley: la viveza criolla, el mismo tipo de ciudadanos que arrastraron a Eloy Alfaro por sus calles hasta EL Ejido para después incinerarlo. Son excrecencias imaginarias que han tomado forma de habitantes.

### **CAPÍTULO III: LA CONSTRUCCIÓN DE LO IMAGINARIO.**

#### **III.1.- Lo visual de la imagen.**

54

*“Nosotros (la indivisa divinidad que opera en nosotros) hemos soñado el mundo. Lo hemos soñado resistente, misterioso, visible, ubicuo en el espacio y firme en el tiempo; pero hemos consentido en su arquitectura tenues y eternos resquicios de sin razón para saber que es falso.” (J.L. Borges)*

Según Álvaro Cuadra, Walter Benjamin como teórico de la cultura era consciente de la presencia de estructuras subjetivas en una sociedad, las cuales estaban basadas en la interacción social, en las formas narrativas del intercambio de experiencias y en las condiciones espaciales de comunicación, a las cuales denominaría fantasía imaginal: “Para Benjamin las condiciones socio económicas de una sociedad, las formas de producción e intercambio de mercancías sólo representan el material que desencadena las fantasías imaginales de los grupos sociales (...) de manera que los horizontes de orientación individuales siempre representan extractos de aquellos mundos específicos de los grupos que se configuran independientemente en procesos de interacción comunicativa, y que perviven en las fuerzas de la fantasía imaginal”. (Cuadra, 2007). Para Benjamin, estos condicionantes determinan las circunstancias sociales en la que el pasado entra a formar parte de la fantasía imaginal de las masas, adquiriendo nuevos significados en ella. Así, el término imaginal no se sujeta sólo a la subjetividad ni a procesos en los que está

---

Las cifras son claras: 350 000 personas frecuentan el centro de Quito durante el día y 75 000 por la noche.” (Fuentes Gómez & Rosado Lugo, 2008)





involucrada la imaginación, si no también a las personas, los lugares, las imágenes y los procesos de transformación que estos originan: “No se puede ser consciente sin ser al mismo tiempo inconsciente; lo inconsciente está siempre presente, al igual que el pasado se encuentra también presente. En otras palabras, no se puede querer (voluntas) o amar (amor) o elaborar una noción (notitia) o comprender (intelligentia), sin que simultáneamente intervengan fantasías imaginables.” (Hillman, 2000).

James Hillman da un paso más allá en la concepción de las fantasías imaginables planteadas por Walter Benjamin, justificando su importancia en la exigencia que tienen de percibir de una manera distinta nuestro entorno, para luego representarlo y materializarlo: “Tenemos necesidad de una nueva forma de mirar, imaginativa, que surja desde dentro de lo imaginario mismo, de modo que todo lo que veamos pueda ser convertido en ejemplo.” (Hillman, 2000). De esta manera Hillman ubica las fantasías imaginables en el reino de las imágenes, en donde las observa, las explora, las moldea y las clarifica en lugar de explicarlas. Este acto profundo de aproximación y contemplación de la imagen transforma radicalmente el régimen de significación de los habitantes de una ciudad teniendo a los imaginarios como motor fantasioso: “si el imaginario es el lugar de la creatividad social, no lo es menos de los límites y fronteras dentro de los cuales cada colectividad, en cada momento, puede desplegar su imaginación, su reflexión y sus prácticas.” (Lizcano, 2006). La ciudad es un ser vivo que demanda ser imaginado por parte de quienes lo pueblan y las fantasías de sus habitantes buscan ser representadas en lo visual: “la fantasía no sólo produce efectos en la percepción, sino que manifiesta y exige cierto tipo de expresión en sus calles y en su entorno cotidiano.” (Silva, 2006). La búsqueda de la sensación imaginaria en la vida cotidiana es tan fuerte que incluso aparecen aplicaciones fotográficas para dispositivos móviles en los que es posible añadir seres fantásticos, efectos naturales y escenarios imposibles a las fotografías de los usuarios.<sup>49</sup> Por consiguiente, la ciudad se convierte en una ingente vitrina de su imaginario, en la que las fantasías de sus ciudadanos conforman la imagen sobre el sustrato físico. Junto con la creación del significado que decanta el modo en el que se contemplan las cientos de miles de imágenes que conforman la imagen de la ciudad, aparece también el placer del impulso voyerista: “el placer de mirar oculto en el anonimato y gozar en la intimidad los deseos que se fraguan con nuestra descarga afectiva. De esta suerte también la pasión se cargará de frustración, la rabia y el desaliento de no poseer en la realidad aquello que provoca mi imaginación. Así la vitrina excita la imaginación y, simultáneamente, genera la frustración.” (Silva, 2006). Si la vitrina vendría revelar el collage del conjunto de fantasías de los pobladores de una ciudad, el artista sería el voyerista llamado a representarla desde su punto de vista como habitante de la misma: “Quienes nos hemos dedicado a hablar e imaginar la ciudad desde las fantasías que crean sus mismos habitantes para construirla, lo hacemos también tomando en préstamo algunos modos con que la ven los actores del arte.” (Silva, 2006).

<sup>49</sup> Una de estas aplicaciones es MasterFX HD para IPAD e Iphone.





### III.1.1.- La realidad deformada.

*“Lo real se alimenta de lo posiblemente imaginable.”* (Silva, 2006)

No se puede negar que el tipo de imágenes del que se nutre nuestro imaginario ya no son las de los cuadros renacentistas de Veronés, Tiziano o Da Vinci, ni los retratos fotográficos del siglo XIX de Nadar, ni las ilustraciones científicas presentes en las enciclopedias de las editoriales de los años 80. Hoy por hoy son las imágenes digitales las que llenan la visualidad del espectador y por ende las de su ciudad. Nacidas y mediatizadas en un ámbito virtual, las imágenes digitales han dejado de estar condicionadas al símil de las imágenes de la realidad, hasta el punto de ser construidas independientemente de lo real, y han encontrado maneras de difundirse y de incrementar volumétricamente su producción utilizando como canal los mismos medios audiovisuales que las generan: “Una de las principales características de lo visual consiste en que se automediatiza, por tanto la réplica tiene un efecto multiplicador, es inagotable.” (Giannetti, Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, 2001). Del mismo modo en el que la fotografía fue la técnica artística que expresó como ninguna otra la modernidad, lo digital expresa como nada más lo hace la era actual, incrustándose en nuestra memoria medial, y por consiguiente en nuestra realidad: “Nuestra comprensión (y construcción) del mundo y de la realidad, aparte de integrar “nuestras” imágenes internas presentes en nuestras memorias, también incorpora, tal vez en la misma medida, las imágenes “externas” y las informaciones que circulan a partir de las “memorias” mediales (del chip a la red). De la mano de la tecnología digital, las imágenes vehiculadas por los medios entran a formar parte de estas memorias.” (Giannetti, Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, 2001). Al principio de este capítulo, Nelson Goodman nos aseguraba que la realidad era concebida según las técnicas de construcción de las imágenes, donde la semejanza está condicionada por los hábitos representativos vigentes en un tiempo y lugar determinados. Un pensamiento compartido desde una visión social por Armando Silva: “cada época en cada ciudad se puede representar según las técnicas expresivas de que dispone.” (Silva, 2006). De este modo se ve a la ciudad por fuera de su materialidad para entenderla como la suma interactiva de los imaginarios creados por las diversas técnicas digitales, lo que hace innegable el estar frente a la realidad de la época digital.

Tomando en cuenta que existen tantos mundos imaginarios como habitantes de una sociedad, cada uno vive su realidad de una o varias maneras distintas, entre ellas por medio de vidas alternas digitales. La esta realidad expandida dilata el universo de lo real hacia lo imaginario, traslapándose sobre otras realidades por medio de objetos y espacios intangibles contruidos con anterioridad por los artistas digitales. Así, “el imaginario no puede estar poblado sólo de imágenes. Incluso (...) debe situarse un paso antes de éstas, pues de él emana tanto la posibilidad de construir cierto tipo de imágenes como la imposibilidad de construir otras.” (Lizcano, 2006). Este poder de decisión para elegir arbitrariamente que imágenes generar reside en lo visual, que se diferencia de la imagen por su espacio de ejecución: “La diferencia radica en que si la imagen arcaica y clásica funcionaba con el principio de realidad, lo

visual funciona con el principio de placer. Lo visual es en sí mismo su propia realidad.” (Debray, 1994). Como consecuencia, construir lo visual va más allá del contenido de la imagen o de la tecnificación de su estética, características que están al servicio de un nuevo tipo de discurso marcado por el placer que produce lo imaginario en el espectador. “El imaginario educa la mirada, una mirada que no mira nunca directamente las cosas: las mira a través de las configuraciones imaginarias en las que el ojo se alimenta.” (Lizcano, 2006). Como diría Régis Debray: “Estábamos delante de la imagen y ahora estamos en lo visual.” (Debray, 1994)



Img 12: Sección del aguafuerte “El sueño de la razón produce monstruos” por Francisco de Goya

Son muchas las maneras en la que lo visual y la imagen se complementan para construir imaginarios. Una de ellas fija su atención en el acto en el que la imagen como pieza primordial, pero no exclusiva, en la construcción del imaginario, encuentra en la deformación de lo real un autosustento para confirmar su discurso fantasioso. En palabras de Baudrillard, la imagen “es el éxtasis del objeto en su forma inmanente, es lo que agrega al encanto formal de la pintura el encanto espiritual del señuelo, de la mistificación de los sentidos. Porque lo sublime no alcanza: también se necesita lo sutil, la sutileza consistente en desviar lo real.”<sup>50</sup> Una desviación que Richard Rorty ha definido como “filosofía del espejo”, en la cual en un lado se encontraría la realidad exterior independiente de cualquier forma de representarla, y su reflejo sería el espacio de la desviación en el que se encontraría el universo de las representaciones junto con lo imaginario: “En el mejor de los casos, ese espejo refleja fielmente la realidad, la duplica; es el caso de la representación científica de la realidad, único lenguaje verdadero para positivistas y para marxistas, y ante el que comparten la misma beata fascinación. En los demás casos, el espejo deforma los hechos, bien sea para ocultar o distorsionar la realidad del dominio de unos sobre otros, invirtiéndola como se invierte la imagen en la ‘cámara oscura’, bien sea por incapacidad de los seres humanos para obtener

<sup>50</sup> Baudrillard (1997, pp. 16-17)



una representación adecuada.” (Lizcano, 2006). Por lo tanto, la realidad se alimenta a sí misma de deformaciones que pueden llegar a ser monstruosas, como ya lo representó Goya en su tiempo y lo vislumbró Emmánuel Lizcano: “La creencia en la Razón y en sus virtudes emancipadoras no están menos alimentadas de fantasmas imaginarios que cualesquiera otras creencias, ni ese imaginario racionalista tiene menos potencia para engendrar monstruos — como bien dejó dibujado Goya en su famoso grabado— que el imaginario medieval para ensoñar sus particulares bestiarios.” (Lizcano, 2006). El hecho de representar las deformaciones de una realidad externa, es un síntoma emancipador contra esta misma realidad, pero para que tenga valía en su imaginario, es preciso que la fuente creadora sea un agente en relación directa con esta misma realidad. “La emancipación está unida a la aptitud de reflejarse a sí mismo, en su propia lengua, con los focos de luz fijos en uno mismo.” (Debray, 1994)

### III.2.- La transformación de la sociedad mediante el arte digital.

*“Los medios digitales nos ofrecen nuevas vías para observar la sociedad, y en lugar de analizar el arte digital dentro de un contexto únicamente tecnológico, este debe ser analizado dentro de un contexto historico-artístico. Los nuevos medios digitales poseen las potencialidades de comunicación que son particularmente adecuadas para la observación de una sociedad “policultural”.”* (Qvortrup, 1998)

58

Los procesos culturales visuales pueden ser comprendidos con la observación y el análisis de las formas sensibles creadas por la misma sociedad, “sólo es cuestión de hacernos más conscientes y reflexivos de la visualidad como un elemento clave de la vida social y de no tratar lo visible como un elemento que puede ser estudiado por separado”. (Muntañola & Ardévol, 2004). Esto crearía un proceso correlativo significativo en el que la cultura es visual, y lo visual se hace cultura. “La cultura, nos dice Geertz, se comprende mejor no como conjunto de rasgos distintivos —como por ejemplo costumbres, tradiciones o hábitos—, sino como una serie de mecanismos de control, es decir, planes, fórmulas, reglas, instrucciones o programas que gobiernan la conducta. La humanidad es la especie animal que depende más de estos mecanismos de control extra genéticos, de “modelos para” ordenar la conducta. Sin embargo, estos mecanismos también sirven como “modelos de”, dan sentido a la experiencia y la ordenan. El pensamiento humano se configura en estos programas de conducta, lo constituyen y modulan símbolos significativos, sociales y públicos.” (Muntañola & Ardévol, 2004). Si hasta el día de hoy en el estudio de los aspectos visuales de la cultura se utilizan como fuente de datos los álbumes de fotografías familiares, los videos caseros, las películas de Hollywood, las exposiciones museísticas, etc. es inequívoco pensar que el siguiente paso sea estudiar las imágenes que circulan en los espacios de tecnológicos de comunicación, como lo son las fotos en facebook, los memes<sup>51</sup>

<sup>51</sup> Un meme (o mem) es, en las teorías sobre la difusión cultural, la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro, o de una mente a otra, o de una generación a la siguiente.





en 9gag<sup>52</sup>, los videos en youtube, y en algún momento, las obras de arte producidas en Speed Painting. El fin último del presente proyecto es entender que entre los modelos que se desarrollan para construir, percibir y asimilar la cultura de una sociedad, se encuentran las creadas por medio de herramientas digitales, entendiéndolas como obras de arte en la plenitud de su estética: “Toda obra valiosa estéticamente se convierte en factor condicionante para una más rica aprehensión sensual del mundo, para una ampliación vivencial de la realidad; es agente instaurador de nuevas significaciones, o generador de una comprensión otra de la realidad que la de la vida cotidiana; evoca, extiende, amplía por lo imaginario, más hondamente lo real.” (Visbal, 2007).

### III.2.1.- Lo simbólico en la imaginación

*“En el mismo sentido se puede decir, con Durand, que la imagen simbólica es la transfiguración de un contenido concreto en un sentido totalmente imaginario.”* (Altamirano, 2011, pp. 13-24)

Como vimos en el capítulo “Mundos Imaginarios”, la presencia simbólica en las ausencias, genera la posibilidad de crear modelos visuales para ordenar la conducta por medio de lo imaginario y de la imagen. Este concepto acuñado por Gilbert Durand, al cual denominó imaginación simbólica<sup>53</sup>, permite transgredir hermenéuticas reductivas de la cultura por medio de la revalorización del imaginario creativo como fuente de conocimiento, generando una conciencia en la representación de la imagen: “La conciencia dispone de dos maneras de representar el mundo. Una directa, en la cual la cosa misma parece presentarse ante el espíritu, como en la percepción o la simple sensación. Otra indirecta, cuando por una u otra razón, la cosa no puede presentarse en “carne y hueso” a la sensibilidad, como por ejemplo, al recordar nuestra infancia, al imaginar los paisajes del planeta Marte, al comprender cómo giran los electrones en derredor del núcleo atómico o al representarse un más allá después de la muerte. En todos estos casos de conciencia indirecta, el objeto ausente se representa ante ella mediante una imagen, en el sentido más amplio del término.”<sup>54</sup> Una imagen que no disgrega la realidad externa con la interna, si no más bien la construye junto con su imaginario, y a su vez junto con la sociedad: “Hablamos ahora de que lo imaginario no solo es una inscripción psíquica individual, ni la manifestación de una técnica que permite materializar un tipo de representación, sino que nos brindan una condición cognitiva. Si distinguimos entre lo real de la realidad sabremos que la realidad es construida, es un hecho del lenguaje y de la imaginación humana.” (Silva, 2006). Según Durand, las imágenes arquetípicas que componen un imaginario, son generadas en un plano afectivo e histórico, creando un incesante

<sup>52</sup> 9GAG (pronunciado como "naingag") es un sitio humorístico de Internet establecido en Hong Kong<sup>1</sup> y publicado en Estados Unidos. Lanzada en 2008, esta página es muy conocida por el uso constante de los llamados memes.

<sup>53</sup> A partir de sus aportes, Durand fundó en la Universidad de Grenoble, Francia, el primer Centre de Recherches sur l'Imaginaire y, posteriormente, una red de centros de estudios del imaginario que en la actualidad reagrupa a alrededor de 43 de ellos en el mundo. (Solares Altamirano, 2011)

<sup>54</sup> G. Durand. Imaginación simbólica (1968, 9)



intercambio entre las pulsiones subjetivas y las intimaciones objetivas emanadas en procesos de formaciones civilizatorias.<sup>55</sup> Sin embargo, debido al factor humano en su estructura, la sociedad no puede permanecer inmutable ya que su experiencia individual y colectiva siempre está en un proceso permanente de construcción y deconstrucción. Esta transformación toma lugar conforme transcurre la existencia de sus habitantes, corrigiéndose, afinándose o pervirtiéndose a medida que avanza el tiempo, un tema que, según Néstor García Canclini, queda de lado al momento de representar una sociedad: “En general se decide según criterios cuantitativos y de una pretendida objetividad, sin tomar en cuenta la experiencia vivida de los que viajan, de los que trabajan, de los que habitan la ciudad.” (Canclini, 2007).

“En la sociedad que emerge desde hace unas pocas décadas observamos un proceso de estetización generalizada de la vida cotidiana. Baudrillard (1994) hablaba, al comienzo de los noventa, del surgimiento de una forma transestética, de la pérdida de los confines del arte. En consecuencia, todo se transcribe en términos estéticos; tanto en el plano territorial como en el denominado ciberespacio. El aludido proceso abarca tanto al sistema de objetos como los modos de experiencia y las modalidades de habitar las ciudades.” (Colina, 2007). Si se acepta que los límites del arte se han diluido, la estética se desborda hacia la ciudad y surge entre las estructuras sociales y las producciones artísticas con el fin de transformarlas: “El arte es, pues, resultado de un esfuerzo transformador, reelaborador o productor, en su acepción originaria griega de un “hacer creador” a partir de lo real, que mediante su apropiación desde una materia prima y desde un marco de referencias culturales y técnicas, provoca una ampliación, poetización, evocación, transfiguración o construcción creativa de una realidad material o simbólica que potencia, supera o amplía lo real presente.” (Visbal, 2007). Una producción transformadora que va derrumbando y construyendo el imaginario de la ciudad a partir de la realidad existente, incluyendo en ella la imaginación simbólica de sus habitantes como manera de entender su realidad: “Es legítimo hablar, como se hace, de los imaginarios a partir de las prácticas sociales de actores que no tienen la pretensión de construir ciencia ni conocimiento científico. En parte corresponden a la misma dinámica: se trata de ocuparse -con la imaginación- de cómo funciona el mundo y cómo podrían llegar a funcionar los vacíos, los huecos, las insuficiencias de lo que sabemos.” (Canclini, 2007). Para esto es necesario entender que la producción simbólica en el plano estético vendría a transformarse en la producción artística, en tanto que los artistas, como actores de la expresión imaginaria de la ciudad, se valen de la invención y el placer lúdico para llenar estos vacíos que se generan en la presencia de las ausencias, características que los diferencia de otras manifestaciones culturales y actividades transformadoras de la vida social. Representar, construir o reelaborar poéticamente la realidad, incluso de manera no consciente, confiere al arte, por medio de la estética, la capacidad de crear obras que contienen imaginarios como vías de escape hacia otros mundos, un concepto que se encuentra en el corazón de la actual industria del entretenimiento mediático. De esta forma, “el arte puede ayudarnos a fabricar un imaginario para huir de la amenaza de irrealización.” (Polanco, 2007)

<sup>55</sup> Se parafrasea a Blanca Solares Altamirano, 2011.





### III.2.2.- Lo digital en sociedades hypercomplejas

*“Cada nueva técnica crea un nuevo sujeto al renovar sus objetos.”* (Debray, 1994)

La aparición de los medios de creación y difusión digitales seducen a la sociedad para generar nuevos espacios de ficción, los cuales inciden en la naturaleza misma de las características de la sociedad, cambiándola y adjetivándola con nombre de hypercompleja, un concepto desarrollado por el director del Laboratorio de Conocimiento de Dinamarca, Lars Qvortrup. “Esta sociedad hypercompleja, según Qvortrup, no crea nuevas formas de arte en un sentido casual, sino que crea una necesidad de observar de forma diferente al mundo. En tal sentido, este autor considera al arte digital como una vía para comunicar nuevas condiciones sociales, utilizando para ello distintas herramientas de observación; en lugar de ser el resultado de una innovación tecnológica.” (Valero, 2007). En este escenario, el artista se impregna de la sociedad hypercompleja en la que habita, la cual le ofrece las herramientas para reproducirla y para imaginarla desde lo visual como una forma de entenderse como actor de la misma. “El artista ya no podía volver a la simple expresión de su subjetividad con la ayuda de medios tradicionales: la figuración y la narración. Los artistas solamente podían justificar sus actividades en los márgenes de sistemas simbólicos, con la condición de inventar nuevas emociones, ganando así la autonomía de constituir su actividad en función social.” (Jiménez, 1997). El producir imágenes digitales como símbolos de sociedades hypercomplejas, le da la capacidad al artista de interpretar la realidad siempre de una forma distinta, enriqueciéndola y dotándola de sentido, pero al mismo tiempo puede cerrar su significado y acabar con el símbolo. No obstante, no dejan de tener sentido simbólico los procesos de creación digital, ni las técnicas de producción, ni sus vías de masificación o la estética que conlleva, de modo que si la imagen pierde significado, la obra digital permanece intacta, al igual que su imaginario. “De esta manera, si bien nuestra capacidad para modificar el medio ambiente exterior es muy limitada, tenemos una capacidad virtualmente sin límites de jugar con la versión interiorizada del medio ambiente que llevamos en nuestras cabezas”.<sup>56</sup> Defender la validación de las obras de arte digital, no tiene que ver con el seguimiento de una lógica histórica en la aparición de técnicas y herramientas para la producción artística, si no con la cristalización de la relación de la imagen con la sociedad en la que, “penetrar en el significado de las imágenes de sentido o arquetipos que configuran la concepción de la existencia del hombre es conocer las imágenes que estructuran a los distintos complejos culturales y orientan el significado de sus vidas.” (Altamirano, 2011, pp. 13-24)

---

<sup>56</sup> Leach, 1978:48-49



### III.3.- La emoción de crear arte digital

*“Lo que se denomina comúnmente como arte depende de su impacto emocional. Es difícil concebir los fenómenos artísticos sin su influencia en las emociones”.<sup>57</sup>*

“Según Leenhardt, la emoción representa uno de los indicadores sociales más pertinentes. Desde este punto de vista la práctica de los artistas, es uno de los terrenos más fecundos porque el estatus que ellos han adquirido en la organización social moderna hace precisamente de su sensibilidad, no el reflejo, sino el instrumento de medida de la emoción, (el «sismógrafo») de lo que se construye y se transforma.” (Jiménez, 1997). La búsqueda de una respuesta emocional ha estado presente en las obras de arte tradicionales por medio de la mimesis, la figuración y la narración desde siempre. Como ejemplo, “Magritte produce ambigüedades de la emoción fundamentadas sobre la duda, mediante trampas conceptuales, a través de la arbitrariedad simbólica de la letra y la imagen, como en «Ceci n'est pas une pipe» (Esto no es una pipa). Lo que le interesa a Magritte es el funcionamiento de la imagen, no su sentido.” (Jiménez, 1997). La doctora en bellas artes, Elena Jiménez, aclara que los artistas digitales, como parte de una sociedad mediatizada, se ven obligados a inventar nuevas emociones debido a lo que ella considera como “desgaste de la imagen”. (Jiménez, 1997). Como respuesta a este desgaste visual, el Speed Painting propone, a manera de performance, la capacidad de generar emociones como parte del proceso de elaboración de la obra digital. La diferencia entre la imagen creada por este medio y las análogas, reside en el estado de expectativa que provoca la obra digital entre su creador y un indeterminado número de espectadores que conforman los diferentes tipos de redes sociales en el internet. Debido a su vínculo directo con la masificación mediática digital, el Speed Painting es capaz de ir mostrando paso a paso como la obra digital va creciendo, madurando, convirtiéndose en lo que quiere ser, como si fuera un registro de vida en el que se exhibe el proceso evolutivo de un elemento vivo desde su gestación hasta el día de su develamiento al público exterior. El impacto emocional que involucra este proceso no es sólo entre la obra y el espectador, si no también entre el artista, que a modo de cordón umbilical y por medio del software de grabación inherente a la técnica, está conectado con el crecimiento de su obra desde su concepción hasta su consiguiente gloria o fracaso, cuyo veredicto se dará en los contadores de visitas, “likes”<sup>58</sup> y comentarios de las redes sociales en las que se visualice.

Si bien es cierto, el internet ha encaminado lo visual del arte desde la perspectiva del visitante, el Speed Painting relaciona en un solo discurso, creador, obra y espectador, tres actores que vinculados por la emoción, comparten un mismo imaginario social por medio de la estética, una postura que para Armando Silva es más que atractiva a la hora de apreciar el excedente imaginario de las ciudades: “Una forma interesante de apreciar la sobrecarga imaginaria dentro de una cultura, sería lograr verla como

<sup>57</sup> Strongman, 1987

<sup>58</sup> El botón “like” o me gusta, es una de las funciones del software de comunicación tales como servicios de redes sociales, foros de Internet, sitios web de noticias y blogs en los que el usuario puede expresar que él/ella le gusta, disfruta o es compatible con determinados contenidos. (Wikipedia, 2013)

experiencia estética. Si en abstracción necesaria logramos comprender que la estética, como enseñaba Mukarovsky (1936), es una función que se cumple tanto por dentro como por fuera del arte, como por ejemplo en la ciudad o en la jardinería, entonces vamos a lograr otro tipo de percepción marcada por fenómenos inciertos y subjetivos, pero definitorios cuando de ver el mundo se trata. (Silva, 2006). La estética a partir del arte como intervención en el contexto social fue planteada por Nicolás Borriaud, a la cual le acuñó el nombre de “estética relacional” definida por el autor de la siguiente manera: “La actividad artística no tiene esencia inmutable, constituye un juego cuyas formas, modalidades y funciones, evolucionan según las épocas y los contextos sociales. La estética relacional, es un arte que toma por horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado, entendiendo el arte como intersticio social”.(Bourriaud, 2008). Si bien esta definición se aplica casi exclusivamente a producciones artísticas en forma de eventos-instalaciones, es interesante entender que conceptualmente, siendo el Speed Painting una forma de arte que involucraría el sentido performativo en su estructura, carece de esencia, de modo que no es un objeto, si no más bien un espacio extendido en el tiempo, justo como lo diría el mismo Borriaud: “Ya no se puede considerar la obra contemporánea como un espacio a recorrer. La obra se presenta ahora más bien como una 'duración' que debe ser vivida, como una apertura a la discusión ilimitada.” (Bourriaud, 2008). Para salvar la avalancha de imágenes que se avecina, la estética sirve de línea de vida para seguir el camino imaginario que cada uno recrea, un camino que se vuelve visual y placentero por medio de las manifestaciones artísticas digitales.



Img 13: “Esto no es una pipa” por René Magritte G.

### III.3.1.- Prefiguración de la obra de arte digital

*“La única objetividad es la de deconstruir la subjetividad y decir cómo se ha llegado hasta ahí”.* (Lizcano, 2006)



La construcción del proyecto digital con carácter performativo que propongo por medio del Speed Painting en este documento, maneja un discurso ilustrativo narrado visual y linealmente en el transcurso del tiempo. El placer de crear esta obra, se origina antes de la interacción hombre máquina, en el entrecruce de lo imaginario, lo tecnológico, lo social y lo visual de San Francisco de Quito como ciudad y como suma de sus habitantes. El conjunto de sucesos que me interesa representar se escenifican puntualmente en el sistema de transporte público de la capital del Ecuador, “Trolebús”<sup>59</sup>, que recorre longitudinalmente la ciudad de sur a norte y viceversa por la Av. 10 de Agosto en su recorrido principal, limitándolo desde la parada Norte “la Y” hasta la parada Sur “El Recreo” y sus 22 paradas intermedias. Seleccione este espacio como referente imaginario de intervención por su ubicación geográfica, su reconocimiento local y su capacidad de hacinar habitantes y visitantes de todas partes de la ciudad, junto con sus imaginarios.

El Trole, como comúnmente se lo conoce al sistema integrado de transporte de Quito, Trolebús, moviliza a más de 250 mil personas al día, y fue inaugurado en su primera etapa el 17 de Diciembre de 1995, convirtiéndose en uno de los proyectos más exitosos de la ciudad. Se trata de un vehículo articulado de 3 ejes, con 17.8 metros de longitud, de 3.2 metros de altura y 2.5 metros de ancho. Su peso neto es de 17.8 toneladas, el peso bruto con 174 pasajeros es de 30 toneladas y alcanza velocidades de hasta 80 kilómetros por hora<sup>60</sup>. Este sistema de transporte, que ya forma parte del elemento paisajístico de Quito por el cableado eléctrico de sus vías, y los llamativos colores y la forma alargada de sus unidades, cuya mitad está unida a manera de acordeón, se ha constituido en el hito visual que conecta el Sur de la ciudad con el Norte, no solo físicamente, si no también imaginariamente por medio de sus usuarios. ¿Qué mejor lugar para aglutinar el conjunto extenso de individuos con distintos sustratos intelectuales, sociales, económicos, tecnológicos, distinto sexo, distintas edades, distintas ideologías, distintos imaginarios. En el Trole de Quito se evidencian, los olores, colores, sonidos, texturas y temperaturas, de todos sus usuarios que al mismo tiempo son usuarios de la ciudad, y que mantienen como vínculo común, ese gigantesco monstruo de seis ruedas disfrazado de vagones, de puertas, de asientos vacíos, de tubos de acero, que los lleva en su estómago día con día hacia la esperanza de un mejor mañana. Subir a este sistema es toda una experiencia antropológica. Son las 11 de la mañana de un día miércoles, y después de entregar la moneda de 25 centavos o su equivalente mercantil (tarifa reducida para discapacitados, menores de 18 años y mayores de 65) en la parada Trolebús de la Colón a la persona que dispensa los boletos de ingreso a las estaciones, que casi siempre es de sexo femenino, me dispongo a franquear un dispositivo que en una primera instancia me niega el acceso hacia el interior de la estructura, hasta que la persona encargada da el visto bueno para destrabar el torniquete que muchos pasan sin pagar. Una vez dentro, observo que en cada una de las tres puertas de ingreso hay una vaga idea de fila a la cual seguir, las mismas que siempre tienen usuarios

<sup>59</sup> El Trolebús es el sistema de transporte más viejo de Quito, por ende el que más se ha desarrollado. Recorre casi toda la ciudad en su eje longitudinal: desde el sector de “La Y” al norte, cerca del aeropuerto, hasta el sector de Quitumbe al sur, donde se encuentra la Terminal Sur de buses interprovinciales. (Wikipedia, 2013)

<sup>60</sup> Fuente: Ing. Juan Carlos Nájera. Jefe de Operaciones Metrobus Q - Trolebús.



esperando a embarcarse. Se escucha de lejos el claxon de la unidad que entonando canciones como “La cucaracha”, “Rodolfo el reno” o “el Chulla Quiteño”, va anunciando su llegada, la cual al arribar, abre sus tres puertas laterales y el remedo de orden que existía desaparece en unos pocos segundos. Todos empujan, gritan, se desesperan y hasta se golpean entre el tumulto de gente para poder asegurar un lugar en el ya atestado servicio de transporte. Los muy pocos que conseguimos ingresar, debemos ir de pie escuchando las advertencias que repite el conductor por los altoparlantes: “La unidad está llena, por favor permita la salida, no ingrese. Se cierran la puertas. Estimados usuarios, le recordamos que tengan cuidado con sus pertenencias. Próxima parada...” El articulado emprende la marcha y es cuando empieza el verdadero desfile de imaginarios monstruosos de los habitantes de la ciudad.



Img 14: Fotografía Trolebús Quito.

### III.3.1.1- Así es como yo veo el mundo.

*“El artista es el artesano que dice “yo, yo”. Que muestra al público, en persona, no los secretos del oficio o las reglas de aprendizaje, sino su función en el seno de la sociedad en su conjunto. En una situación límite puede no hacer nada con sus manos –como ocurre hoy con los “artistas de la comunicación”-, con tal de que diga y escriba: Así es como yo veo el mundo.” (Debray, 1994)*

Si bien es cierto, el sistema de transporte Trolebús de la ciudad de Quito posee sus propios imaginarios, que de hecho son en su mayoría maléficos,<sup>61</sup> y que

<sup>61</sup> Aunque no existen cifras totalmente claras, un estudio hecho por estudiantes de la Universidad San Francisco de Quito reveló en base a encuestas que un 70% de los encuestados se siente inseguro de viajar en unidades llenas, pero solo un 28% de los entrevistados reportó haber sido víctima de robo. (La Hora, 2012). Además se asume que diariamente hay cinco robos en el sistema, aunque se registran entre uno y tres casos de este tipo de atraco en un lapso de 48 a 72 horas. Por otra parte, existe la idea





incluso ya implican la presencia de un ser imaginario en las unidades de transporte,<sup>62</sup> el tipo de imaginarios que me interesan se conciben en la unicidad de cada uno de sus usuarios y sus lugares comunes. Anteriormente se habló de las excrecencias como pilar oculto en la construcción y sostén de una ciudad, sea esta imaginaria o no, y se asoció a los habitantes de la capital del Ecuador con este lamentable fenómeno residual, que a modo de imaginario maléfico, está incrustado en el comportamiento perezoso, egoísta, incumplido y sobre todo oportunista del quiteño promedio. Es esta capacidad de obtener el máximo provecho a la mínima oportunidad, sin escatimar medios ni consecuencias, en lo que, en palabras del escritor ecuatoriano Petronio Rafael Cevallos, consiste la “sapada”, o la “viveza criolla”. “La ética, o la falta de ésta, del “vivo” es el sistemático ejercicio del egoísmo inconsecuente e irresponsable. Para él, todo lo que le conviene es aceptable. Lo que cuenta es sacar ventaja, aprovecharse sin reparar en cómo ni en qué.” (Cevallos, 2007). Según este escritor, y compartido con mi pensamiento, en el país existe un auténtico culto al oportunismo, donde la idea de respeto por los derechos de otro ser humano, termina en donde empieza la conveniencia personal del “sapo”, que soslaya cualquier otro tipo de pensamiento paralelo. “Para él, todo cuanto existe es un medio que le debe servir: naturaleza, individuo, comunidad, estado, sociedad, ideología. “Después de mí, el diluvio”, es su lema. El avivato cumple al pie de la letra sólo una ley: la del embudo.” (Cevallos, 2007). Para este tipo de entes, la honradez y lo moral están fuera de su campo de percepción, en el que se tilda de “quedados”, “caídos de la hamaca” o tontos a los seguidores de esta praxis y la capital del Ecuador es un gran ejemplo de este parecer. Taxistas que cobran el doble de la carrera en el terminal terrestre de “Cumandá”, automovilistas que atropellan ciclistas del colectivo “Andando en bici carajo” y se dan a la fuga, gobernantes que salen huyendo en helicópteros de sus aeropuertos acusados de corrupción, violadores y asesinos de mujeres jóvenes que dejan el cuerpo de sus víctimas en Llano Grande para después inculpar a otros, ladrones de los despojos de accidentes con miras de sacar algo antes de que llegue la policía sin tomar en cuenta los heridos, autoridades municipales que prepotentemente secuestran parques infantiles para ubicarlos en el nuevo “Parque Bicentenario” a modo de obras de la ciudad, son todos parte del Quito que no queremos, pero en el que vivimos.

Una situación que se hace intolerable e incluso insoportable ante mis ojos, lo que me produce un estado de desazón, irritación y malestar, como una especie de “náusea” al más puro estilo de Sartré, sólo que a diferencia de ésta, el sentimiento repulsivo no lo crea la estabilidad de la rutina sofocante de la vida cotidiana, y tampoco puede ser sobrellevado por la trascendencia del individuo en el plano en el que se desenvuelve. Lo elabora la mediocridad circundante de la ciudad y sus habitantes, y se multiplica al estar expuesto a la gran masa oportunista de su urbe en espacios cerrados. Por esta razón, no sólo voy a volcar mis sentimientos de miedo o inseguridad sobre el transporte público en

---

de que son los hombres los que cometen la mayor cantidad de los delitos presentados, cuando en realidad las cifras aseguran que el 70% de los mismos son perpetrados por mujeres.

<sup>62</sup> “El espectro del trolebús” o “El último pasajero” es como se le conoce a una figura que aparece en el sistema Trolebús descrito como un hombre joven y apuesto, que viste un traje de color azul y que es siempre el último pasajero en irse, desvaneciéndose ante la vista de los conductores y pasajeros. (Viajando X, 2011)



mi obra digital, si no también la ira y la repugnancia de la ciudad personificados en sus usuarios; en todos los hombres mayores que, teniendo o no una pareja al lado, o incluso familia, ven maliciosamente a las mujeres que ingresan en el sistema para en un descuido tocarles la mano o acariciarlas entre la aglomeración de personas mientras le suben la falda imaginariamente, en los adolescentes que se amontonan a propósito en las puertas de acceso para impedir el ingreso en las paradas predestinadas a otros usuarios y así viajar más holgados, en los alcohólicos que ocultan disimuladamente una botella de licor para seguir libando entre ellos con vasos plásticos dentro de la unidad, en los ladrones disfrazados de niños ambulantes, personas discapacitadas y mujeres sensuales que llamando la atención sirven de distracción para que sus cómplices abran o corten bolsos, carteras, mochilas, etc. y así substraerse cualquier objeto de valor, en los obesos que egoístamente acaparan con su físico y su olor todo espacio posible e intersticio de aire respirable mientras aplastan a todo aquel que se cruce en su camino, en los “sapos” o “vivos” que al llegar a la estación no respetan la fila establecida y se ponen por delante de cualquiera para que, al ingresar, se queden viendo al piso sintiendo la mirada de quienes dejó atrás suyo, en las ancianas que, sin ser tan ancianas, pasan empujando a quien sea escurriéndose por debajo del sin fin de brazos que se sujetan en la parte superior del transporte, poniendo sus caras lastimeras para conseguir un asiento y así dejar de pie a mujeres embarazadas o con niños en brazos, en los desadaptados que, pensando que se encuentran en territorio personal, ponen a todo volumen sus celulares o aparatos de reproducción de audio para que los usuarios presentes escuchen sus preferencias musicales inundando y desquiciando sus oídos, en los mal llamados “hombrecitos”, que entran con ínfulas de peleadores profesionales y pasan insultando y agrediendo verbalmente a diestra y siniestra esperando que alguien les haga frente para inflar su pecho y hacer respetar su condición de macho alfa, entre muchos, muchos otros más. Todas estas entidades reales e imaginarias a la vez se encuentran agazapadas en un vagón rectangular en el que entran seis personas por metro cuadrado en vez de cuatro (que sería lo óptimo para transportarse cómodamente) y que se miran con desconfianza, recelo y un desprecio único por ser parte de la experiencia que conlleva trasladarse de un punto a otro en la ciudad. Las anécdotas que acabo de explicitar son el compendio visual y etnográfico recogido en dos semanas de investigación en las que viajé como usuario de las instalaciones de este sistema de transporte, y que completé con la lectura de varios medios impresos de la capital<sup>63</sup>, por que si una cosa es cierta es que no hay quien desestime en Quito la pesadilla que significa viajar en el Trole. Estas excrescencias sociales que observo en el transporte público disfrazadas de buenos modales, de “Don Evaristo”<sup>64</sup>, de “el Quito que queremos”<sup>65</sup> y que se presentan en la ausencia de todas estas ideas revalorizantes de la ciudad, intentan ocultar la verdadera idiosincrasia de los

<sup>63</sup> Se recopiló noticias publicadas electrónicamente sobre el sistema integrado de Trolebús y entrevistas a los usuarios del sistema de los periódicos: Diario Hoy, Diario el Comercio y el Periódico Popular.

<sup>64</sup> Personaje imaginario creado en 1910 por el periodista Alfonso García Muñoz. Personificado por el genial artista quiteño Ernesto Albán Mosquera, «Don Evaristo» logró gran fama y paseó su simpática figura por todo el país representando las famosas “Estampas Quiteñas”, en las que de manera alegre trató los diferentes momentos del acontecer nacional. (Wikipedia, 2013)

<sup>65</sup> Slogan adoptado por el municipio de Quito en el 2009 para la ciudad por el alcalde Augusto Barrera.



quiteños y se convierten en blanco de mis imaginarios maléficos para dar vida a los seres de un nuevo tipo de bestiario fantasioso personal.

### III.3.1.2- La fabricación de la imagen

*“La imagen Fabricada es a la vez un producto, un medio de acción y un significado.”* (Debray, 1994)

Si la intención de Sartré era mostrar con la literatura la vida en sus tonalidades más oscuras junto con un insípido dejo de emocionalidad general para dar el significado del valor de la trascendencia, en mi caso, como creador de la producción artística digital de la ciudad de Quito, mi intención es, utilizando descaradamente la fascinación por el placer que da el observar mundos imaginarios, crear una pieza de ilustración digital que encubra estéticamente a manera de concept art, el conjunto de entes deformados que descubro en su estado natural en las redes de transporte público, seres antropomorfos que de la misma forma en que afirman su entidad, la niegan, esperando ser retratados como quisieran ser vistos. La antropomorfización de los entes imaginarios que aparecen en mi obra digital la empleo por la función cognitiva presente en todas las personas, mediante la cual, “lo que es problemático o desconocido se asimila a algo próximo o familiar para poder manejarlo o modelarlo mejor” (Lizcano, 2006), ya que como humanos, es en el mundo humano en el que más fácilmente nos reconocemos y aceptamos, e incluso, en el que más fácilmente nos identificamos según nuestras propias deformaciones. De esta manera, se crea un círculo cerrado a la hora de admirar la obra digital, en el que monstruos imaginarios se miran a sí mismo sin saberlo, ya que “la pintura no transmite un sentido si no que tiene sentido en sí misma, para el observador, según lo que el es.” (Debray, 1994). La idea de un Quito expresivo, colorido, excelso y digitalmente fantasioso construyéndose en una imagen, enmascara pincelada tras pincelada lo que observo todos los días en la capital, y la obra se impregna de los entes imaginarios que engendro en el lapso de tiempo en el que son parte del Speed Painting, para después ser olvidados en el lienzo final, en los que una vez visualizados como verdaderamente son, no se los puede volver a ver como eran en un principio. Mi propuesta artística digital traspasa transversalmente el boceto de los espacios cotidianos con sus ocupantes, la pintura digital del entorno con sus seres antropomórficos y el video como espectador y narrador de todo, en donde la obra se entendería en la suma de todas las partes, un conjunto de sensaciones que buscan comunicarse con un único observador mediático. Sin embargo no sólo la sensación habla en la obra, el formato de la imagen también lo hace. No es lo mismo tener una pieza artística en el formato de una servilleta, a tenerlo en un mural. El arte necesita espacio para poder dominar su entorno y a su observador, para mostrarse como es verdaderamente.

El resultado final no es una simple ilustración animada de quiteños viajando en el Trole junto con sus imaginarios, cuya forma en su última etapa es impresa en un formato determinado, de la misma manera que una pintura al óleo de Jesús en la cruz no es simplemente un conjunto de pigmentos impregnados



ordenadamente en un lienzo: “Un cuadro es más que una tela coloreada. Como una hostia es más que un trocito de pan. Y la operación estética es tan misteriosa como la Eucaristía: la transubstanciación de una materia en espíritu.” (Debray, 1994). El espíritu de mi ilustración digital se expresa, se transmite y se recrea en un modo de vivir, una manera de saber y entender a San Francisco de Quito que recae en la escenificación de la sociedad quiteña, en la convivencia diaria de los imaginarios antropomorfos de sus habitantes dentro de sus historias cotidianas y en mis propias experiencias como el voyeurista de la vitrina de su actuar, pero sobre todo en el papel mediático de la ilustración digital como portadora del sentimiento insondable del arte digital, de la sutileza sensitiva de su lenguaje, de la voluntad poética como actor individual que llega a ser intervenida por la mirada de otros autores (en las redes sociales) y de la vinculación emocional de ver imaginariamente por un momento el Quito que sí quiero. No, la imagen digital no nace desde la interacción entre el artista y su herramienta, nace mucho antes de esto, y llega simplemente a morir en la visualidad del computador, como punto en el que concluye el proceso imaginario de su creación.

### III.3.2.- Configuración de la obra de arte digital

*“La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción, y mientras la imagen fotoquímica postulaba ‘esto fue así’, la imagen anóptica de la infografía afirma ‘esto es así’. Su fractura histórica revolucionaria reside en que combina y hace compatibles la imaginación ilimitada del pintor, su libérrima invención subjetiva, con la perfección preformativa y autenticadora propia de la máquina.”* (Gubern, 2006)

69

La creación de la obra empieza con la selección del espacio específico sobre el cual pienso hacer mi intervención, así como de los actores que interpretan a los seres imaginarios presentes en el trole de Quito. Para esto hago una clasificación del material recogido por medios audiovisuales en las dos semanas de observación de campo etnográfica. Entre el tipo de datos recopilados se encuentran principalmente fotografías de habitantes de la ciudad, videos del recorrido de sur a norte y de norte a sur, audio de los diferentes sonidos percibidos dentro de las unidades y fragmentos de textos en mensajes no enviados que describen las sensaciones presentes al percibir cada uno de estos seres, a manera de un pequeño diario emocional. Todo el levantamiento de la información la hago a partir de mi teléfono celular LG como un usuario más del servicio de transporte para evitar el recelo natural que existe ante un medio de grabación. Por fuera de las impresiones esperadas, encuentro en estos seres un miedo latente al ser descubiertos, y cierta “humanidad” en la culpa compartida, en la que la excusa que prima el actuar es: yo lo hago por que cualquiera lo haría en mi lugar. Sitúo a estos seres y a sus portadores en la mitad del primer vagón del trolebús, debido a que desde aquí se puede apreciar fácilmente el espacio físico en el que me encuentro, diferenciándolo de cualquier otra unidad de transporte en la ciudad, como además me permite manejar un campo de visión lo suficientemente extenso e





impactante visualmente en el cual recrear el compendio de los diferentes imaginarios y sus habitantes. Entre los seres escogidos se encuentran:

Un morbosos que se encontraba de pie y hacía todo lo posible por arrimarse sobre el asiento que tenía adelante para así poder observar por medio del escote de la señorita que se encontraba sentada en aquel lugar, mientras que con la mano con la que no estaba asido a la agarradera del bus posiblemente acariciaba sus genitales mientras la tenía en el bolsillo; un adolescente ensimismado en su celular que, sin enterarse de nada que no pasara por la pequeña pantalla, develaba cierto tipo de autismo que lo convertía en un ser descerebrado moviéndose al vaivén de la unidad, y que daba la impresión de estar embarazado abrazando de cuando en cuando la mochila que tenía ubicada delante de él para evitar robos; una señora mayor, que conjuntamente con una señora indígena y otra señora más fruncían el entrecejo sin separarse ni un centímetro de la puerta de acceso, evitando que cualquier persona ingresara mientras vociferaban: ¡no me empuje! ¡no hay paso!; un viejo obeso que empujaba su voluminoso cuerpo adelantándose en la fila de espera al ingreso de la unidad y observando a cada uno de los usuarios con un tipo de júbilo al darse cuenta de que había sido mucho más “vivo” que ellos, y después mostrando cierto enojo al mantener la mirada sobre él; un invidente que vendiendo lástima, pasa cantando canciones que nadie quiere escuchar, intentando llegar con su voz a todos los rincones del trole, esperando la moneda que significaría la redención a quien la da; una madre embarazada con una recién nacida en brazos, representando la reproducción desbordante y sin sentido de toda la sociedad quiteña que no repara en la manera de cómo sobrevellar el transporte de sus hijos sin que sean aplastados y estrujados, pariendo camada tras camada como cuyes; un hincha de esos “fanáticos”, que al encontrarse retrasado para el partido de su equipo, ponía la radio de su móvil a todo volumen y se enojaba y se alegraba con el compás del locutor de la contienda deportiva; y un rapero cristiano como los que hay tantos, aludiendo en sus canciones a la buena voluntad de las personitas que viajan en ese medio de transporte, para poder seguir cantando y alabando a su dios.

Sin embargo no son los únicos presentes en la obra. Fuera de la imagen quedan todos los que me dejaron atrás para ir ellos subidos en el trolebús, los que gritaban por celular cuando los llamaban, los que empujaban, los que insultaban, y muchos otros que emanaban ese olor tan característico de la sapada mezclado con las segregaciones axilares, los mocos, y la saliva. El trole nunca está vacío, incluso cuando hay poca cantidad de personas en las unidades, viajan con ellos sus imaginarios, y aunque no puedo percibir a cada uno de ellos, no significa que no estén o no formen parte de su esencia. Así empiezo ilustrando la materialidad el trolebus, para pasar a ubicar a estos imaginarios callados, los que no veo pero que también se transportan. Hasta aquí la construcción de la obra digital tiene un guión que estructura su crecimiento, que empieza con un boceto preliminar hecho en papel y lápiz de la idea final. Sin embargo, al llegar a la inserción de los imaginarios maléficos que percibo, se desdibuja cualquier estructura anterior y empiezo a leer y a observar las fotografías que llevan consigo el recuerdo impregnado en la imagen, dejando que esa náusea se apodere mi y del pincel digital, y que poco a poco se vaya abriendo camino entre las formas y las sensaciones. No tengo



ninguna idea prefigurada de la visualidad de estos seres imaginarios, pero se que su naturaleza es distinta, y necesitan un pincel distinto para representarlos.



Img 15: Boceto previo antes de la realización de la obra.

Entre las pinceladas voy encontrando líneas y manchas con vestigios humanos que piden ser rescatadas de la planitud de los colores. No me es posible dejar de verlos en un mundo paralelo, uno en el que pareciera que el tiempo se detiene, un mundo monocromático que permite percibir los olores de forma visual, y que moldea a los seres imaginarios en cada trazo. Al final, la inclusión imaginaria termina, y aparecen otra vez los habitantes de la ciudad, en el mismo lugar en el que antes veía sólo sus imaginarios maléficos. A medida que se va develando la imagen digital, existen ciertos detalles que se van incorporando por la naturaleza del contenido de la obra. Entre ellos se encuentra el anclaje de los imaginarios fundacionales de San Francisco de Quito representados en la iglesia de Santo Domingo que aparece en la ventana, el conocimiento de la existencia de los imaginarios maléficos en el trolebús por parte sus ciudadanos ilustrados en el afiche publicitario de la campaña “quiero andar tranquila, calles sin acoso” y el mensaje alusorio de “TROLE QUITO BIENVENIDOS” que sólo aparece cuando los imaginarios maléficos son completamente visibles en la obra, dando la bienvenida al verdadero Quito, a la ciudad que no se ve.



Img 16: Primera parte de la obra terminada

El Speed Painting como un discípulo paciente va atestiguando y registrando cada paso, cada cambio de idea, cada error, cada frustración y cada alegría que la obra va generando en mí. Al final me encuentro con una imagen digital que ha tomado 33 horas, 22 minutos y 29 segundos en su elaboración, comprimidos en 9 minutos con 9 segundos de video. Este Speed Painting final está separado en tres partes principales. La primera genera una obra digital del cero absoluto hasta su aparente finalización en la que se ve a gente utilizando el sistema de transporte de Quito, la segunda interviene a la primera, haciendo aparecer los seres imaginarios como excrescencias de la ciudad, y la tercera es una sucesión de la primera, donde el Speed Painting retoma la ilustración para completarla. De estas tres partes, sólo la segunda carece de audio, y las otras dos reproducen sonidos ambientales percibidos en el recorrido del trolebus. El silencio en la aparición de los seres imaginarios es parte fundamental de la composición de la obra, porque refleja el propio silencio de las personas que se encuentran viajando, y su manera de callar todo lo erróneo que ven en el actuar de los otros, un silencio que es parte de la ciudad imaginaria y que tapa la boca de quienes de vez en cuando perciben la presencia de uno de estos seres maléficos. Por consiguiente, el accionar del Speed Painting en mi proyecto, se centra en el develar y ocultar la intervención de lo imaginario en la obra de arte digital, un acto que genera la inquietud de que algo está sucediendo dentro de la obra, a manera de una presencia ausente en la imagen final.



Img 17: Segunda parte de la obra terminada.

Por último, se devuelve la imagen digital a los medios que la crearon mediante su difusión. La obra digital nace y se desarrolla en el sustrato intangible de la virtualidad, y es en este mundo en el que debe habitar. Si bien el concepto de la obra le pertenece a la ciudad, los habitantes de la capital difícilmente aceptarán verse como los generadores de los imaginarios maléficos inmersos en Quito, debido en gran parte a la arrogancia de sus imaginarios fundacionales, y la obra pasaría desapercibida. Los quiteños necesitan verse desde afuera, identificarse como ciudadanos desde la seguridad de espacios imaginarios mediatizados, como lo son las redes sociales, en los que las noticias internas de la ciudad con contenido crítico fluyen de una manera más vertiginosa y asociativa que en el espacio urbano como tal, dando la facilidad de señalar con el dedo que se hace bien o que no. En el transcurso de la realización de este documento he ido posteando un paso a paso del desarrollo de la producción artística del Speed Painting, con lo cual se ha generado expectativa alrededor de la obra e incluso han habido comentarios de apropiación de las imágenes de este servicio de transporte, identificando al trolebús como un lugar común. De este modo, la obra convive en un mundo intangible junto con los habitantes de Quito, quienes volcarán sus opiniones a favor o en contra del texto que resume su existir, extrayendo al Speed Painting del mero uso como tutorial en el que sólo se pueden dar opiniones de valor cromático, formal, compositivo, etc. para convertirlo en un espacio de reflexión, cuyo componente social propone una mirada que estando fuera de la ciudad, también está dentro de ella. Y posiblemente sea aquí donde radique la diferencia más clara entre mi obra y cualquier Speed Painting que se encuentre en la red. La obra digital no puede quedarse encerrada en la ciudad, debe ser liberada en el mundo mediático, lo cual no significa el fin de su existencia, si no todo lo contrario, es el punto en el que empieza a recorrer un camino que no tiene fin, y el artista digital es quien es llamado a encaminarla.





Img 18: Tercera parte de la obra terminada.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

La ilustración digital propone una nueva manera de entender al arte digital por medio del Speed Painting. El poder observar el nacimiento, crecimiento y plenitud de la imagen digital detrás de la obra encierra cierta magia creacionista, en la que pareciera que existe vida autónoma en busca de una legitimación existencial. Los actuales artistas digitales toman al Speed Painting como referente del proceso y técnicas a seguir en la construcción de la imagen digital, pero además entienden que dicho proceso es el resultado de un entendimiento profundo de las herramientas tecnológicas al servicio del hombre. Herramientas que exigen un juicio que acerque a la imagen digital hacia lo visual frente a un espectador que tiene sus propias maneras imaginarias de ver al mundo y que está deseoso de entenderlas en la esfera de una estética que ve en la ilustración digital el medio idóneo para hacerlo.

Ser artista digital no significa presionar un botón delante de una pantalla, y más de 33 horas de trabajo sólo en la construcción plástica de la obra digital lo confirman. Sin embargo tampoco se trata de ilustrar por ilustrar y hacer Speed Painting por hacerlo. Si bien podemos encontrar una infinidad de trabajos de todas partes del mundo que recrean imaginarios en las redes sociales, crear por primera vez una imagen de la ciudad en la que habito concede la significación de lo imaginario a partir de nuestra propia cultura, con nuestras propias imágenes, nuestros propios espacios y formas arquitectónicas, nuestros propios sonidos, nuestras maneras de vestirnos, etc. como una manera de diferenciarnos de lo que habita en el internet y de construir un patrimonio cultural visual que se genera desde la tecnología, una idea que no se me había pasado por la cabeza hasta observar la pieza terminada.





Es muy recomendable que este tipo de obras se construyan por parte de sus habitantes. Si bien es cierto la investigación que realicé tuvo un tiempo de duración de aproximadamente dos semanas, son realmente 14 años de experiencia los que están detrás de esas dos semanas de observación, de modo que no me encontraba estudiando un fenómeno nuevo, si no a uno que conocía, y del cual extraje minuciosamente el tipo de información para la realización del proyecto.

La manera en la que ubico ciertas presencias para después ocultarlas deja un sin sabor en la boca, como la certeza de haber observado algo, pero sin tener la más mínima idea de lo que fue. Y en frente se observa solamente la ilustración final esperando ser reproducida nuevamente para volver a mostrar y ocultar lo anteriormente visto. Parte del sustento teórico de la irrupción del imaginario en mi obra debe acompañar al Speed Painting en su reproducción en las redes sociales, debido a que una vez en la red, la obra ya no me pertenece, y el sin sabor que deja lo ausente será llenado por el conjunto de espectadores de la obra con la finalidad de validarlo o no.

## ANEXOS

Se ubican un conjunto de imágenes seleccionadas para la realización de la obra digital. Todos los extractos de texto recopilados en el celular fueron pasados a formato docx, y se convirtieron en las reflexiones personales respecto a Quito y sus imaginarios.















### **Bibliografía**

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Roncoroni, U. (15 de Junio de 2009). La Obra es Producto del Software. (G. STAGNARO, Entrevistador)

Roncoroni, U. (2008). Benjamin y la teoría de lo sublime tecnológico . *Contratexto digital* , 1-9.



Valero, R. (18 de Junio de 2007). *El Arte Digital: ¿Nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética?* Recuperado el 2 de Mayo de 2012, de Global Media Journal México: <http://www.gmjei.com/index.php/hip-text/article/view/206/190>

Cuadra, Á. (2007). La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital. *Torre de Babel* , 1-41.

Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos*. Bogotá: Arango.

Muntañola, N., & Ardévol, E. (2004). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. En UOC, *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (págs. 1-46). Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Giannetti, C. (2002). Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. En C. Giannetti, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. (págs. 6-13). Barcelona: ACC L'Angelot.

Adorno, T. (2004). Teoría Estética 1969. In T. Adorno, *Teoría Estética. Obra completa*, 7 (pp. pp. 7-28). Madrid: Akal.

Danto, A. (2005). Tres Maneras de Pensar el Arte. En A. Danto, *El Abuso de la Belleza* (págs. pp. 181-202). Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama S.A.

Fergus, D. (2007 йил 25-Октябрь). *Miscellanius Wrintings: Illustration and Art History*. Retrieved 2011 йил 18-Abril from Sitio Web de Daniel C. Fergus. Artist & Educator: <http://www.danfergusdesign.com>

Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor Distr. S.A.

Rinaldi, M. (2008). La autonomía del arte y la subjetividad en la sociedad contemporánea. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación* (8), 103-106.

Jiménez, E. M. (1997). La emoción en el arte en la sociedad de la post-imagen. *Arte, Individuo y Sociedad* (9), 185-189.

Gubern, R. (2006). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.

Bourriaud, N. (2008). *Estética Relacional*. Argentina: Adriana Hidalgo.

Colina, C. (2007). Lo digital es hermoso. La estetización generalizada. *Estética* , 21-32.

Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego. *Análisis* (27), 151-158.

Berger, J. (2004). Modos de Ver. En J. Berger, *Modos de Ver* (págs. 53-74). Barcelona: Gustavo Gili.

Cirlot, L. (2008). El imaginario en el arte digital: antecedentes. *Arte y Arquitectura Digital, Net.art y Universos Virtuales*. , 7-15.



Martín-Barbero, J. (1 de Mayo de 2004). *OEI. Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado el 13 de Octubre de 2012, de Culturas/Tecnicidades/Comunicación: [www.oei.es/cultura2/barbero.htm](http://www.oei.es/cultura2/barbero.htm)

Qvortrup, L. (1998). The Aesthetics of Interference: from Anthropocentric to Polycentric Self-Observation and the Role of Digital Media. *Digital arts and culture* 98 (págs. 1-17). Noruega: University of Bergen.

Lizcano, E. (2006). *Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Buenos Aires: Biblos.

Canclini, N. G. (23 de Febrero de 2007). ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad? *Eure entrevista*. (A. Lindón, Entrevistador) Ciudad de México, México.

Di Mattia, N. (5 de 06 de 2012). *SPEED PAINTINGS*. Recuperado el 17 de 04 de 2013, de THE ARTWORKS & SPEEDPAINTINGS OF NICO DI MATTIA:  
<http://nicodimattia.wordpress.com/speed-paintings/>

Know Your Meme. (22 de 02 de 2013). *Know Your Meme*. Recuperado el 27 de 05 de 2013, de Speed Painting Videos: <http://knowyourmeme.com/memes/speed-painting-videos>

Carrión Mena, F. (19 de 12 de 2009). El nombre Quito: ¿Qué ciudad evoca? *Diario Hoy* , pág. 4.

Carrión Mena, F. (2011). Los imaginarios urbanos fundacionales de Quito. *Revista Q* , 60-65.

MIC. (01 de 06 de 2011). *Imaginarios Quiteños. La ciudad desde su gente*. Recuperado el 26 de 05 de 2013, de El MIC se reinventa:  
<http://museointeractivodeciencia.blogspot.com/p/imaginarios-quitenos.html>

Hillman, J. (2000). El Mito Del Análisis: Tres Ensayos de Psicología Arquetípica. En J. Hillman, *El Mito Del Análisis: Tres Ensayos de Psicología Arquetípica* (págs. 176-228). Madrid: Siruela.

Wikipedia. (2013 йил 13-02). *Bienvenidos a Wikipedia, la enciclopedia de contenido libre que todos pueden editar*. Retrieved 2013 йил 2-05 from Wikipedia. La enciclopedia libre:  
<http://es.wikipedia.org/>

La Hora. (10 de 04 de 2012). *Pais. Inseguridad en el Trole* . Recuperado el 15 de 05 de 2013, de La Hora: <http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101312057/-1/Inseguridad%20en%20el%20Trole%20.html#.UeVOvVOCD4w>

Viajando X. (17 de 04 de 2011). *Trole Bus*. Recuperado el 15 de 05 de 2013, de Viajando X:  
<http://www.viajandox.com/pichincha/trole-bus-quito.htm>

Cevallos, P. R. (23 de 02 de 2007). *LA "VIVEZA CRIOLLA"*. Recuperado el 12 de 03 de 2013, de Indymedia Ecuador: <http://ecuador.indymedia.org/es/2007/02/18599.shtml>

Arriarán, S., & Alvidrez, E. H. (2011). La redefinición de la estética. *Otros Logos. Revista de estudios críticos*. , 214-232.



Visbal, M. D. (Julio de 2007). Producción Estética y Cambio Social: La Función del Arte. *Estética* , 107-119.

Polanco, A. F. (2007). Otro mundo es posible ¿Qué puede el arte? *Estudios Visuales* (4), 126-143.

Gómez, J. F., & Lugo, M. R. (2008). La construcción social del miedo y la conformación de imaginarios urbanos maléficos. *Iztapalapa* (29), 94-115.

Isla, J. G. (2005). *El Análisis de la Imagen Fotográfica*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Altamirano, B. S. (2011). Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* , 13-24.

Montero, E. T. (2003). Arte y Pluralismo: La estética de Nelson Goodman. *Laguna* , 175-194.

Jones, A. ' . (30 de 11 de 2011). Explore the art of Android Jones, professional digital illustrator for Nintendo, Massive black and more. (A. Smith, Entrevistador)

Solares Altamirano, B. (2011). Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* , 13-24.

EFE. (27 de 12 de 2012). Enki Bilal llena el Louvre de fantasmas. *El Comercio* , pág. C1.

Villacís, E. (12 de 07 de 2011). Entrevista a Eduardo Villacís. (B. Chancay, Entrevistador)

The Art Department. (20 de 03 de 2011). *Andrew Jones Live Painting at Sydney Opera House*. Obtenido de The Art Department: <http://www.theartdepartmentschool.com/artist-news/andrew-jones-live-painting-at-sydney-opera-house>

Boxall, A. (19 de 01 de 2012). *New art exhibition by British artist David Hockney shows what's possible using an iPad*. Recuperado el 15 de 05 de 2013, de Digital Trends: <http://www.digitaltrends.com/lifestyle/new-art-exhibition-by-british-artist-david-hockney-shows-whats-possible-using-an-ipad/>

Saenz, S. (05 de 07 de 2013). *La Construcción del miedo con Muntadas*. Recuperado el 07 de 07 de 2013, de Grafitat: <http://www.grafitat.com/2013/07/05/la-construccion-del-miedo-con-muntadas/>

(s.f.).